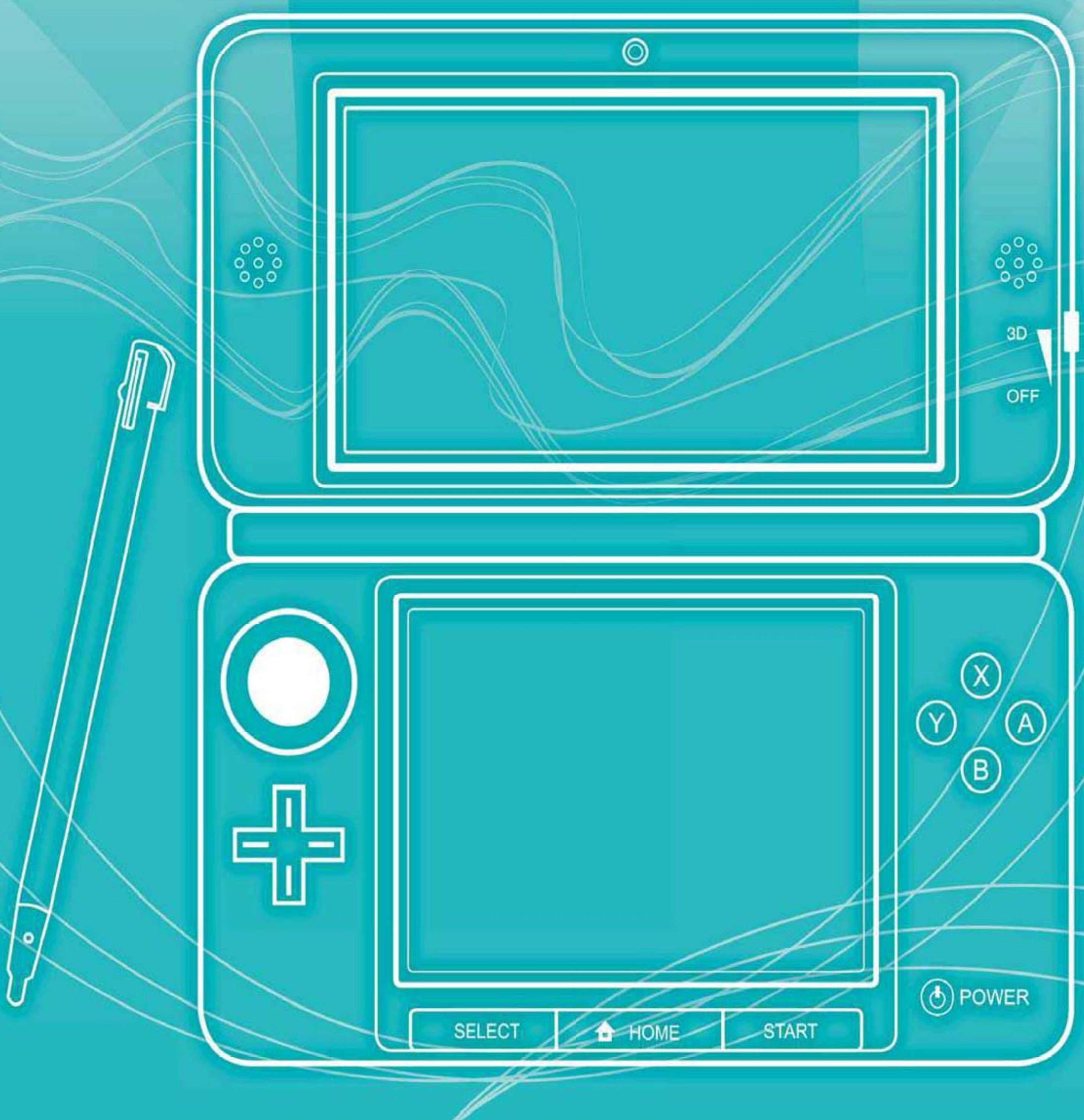
3DS

VOL.9

专辑

3DS SPECIAL



イラスト＝畠山義崇 © INTI CREATES CO.,LTD. 2014 ALL RIGHTS RESERVED.
2014
INTI CREATES CO.,LTD

DRAGON QUEST X
© 2012-2014 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.

3DS 专辑 VOL.9

3DS SPECIAL

CONTENTS

专题企划

缭乱博物馆

年鉴

掌机e时代

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《3DS专辑》不予承担任何责任。

2.独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《3DS专辑》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给《3DS专辑》，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《3DS专辑》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《3DS专辑》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《3DS专辑》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《3DS专辑》读者服务部（收） 邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net

本辑光盘地址 www.tudou.com/programs/view/GiRVYRV8H98/
密码 DF57588j

佳作指南

典藏攻略

文 掌机王全体编辑 美编 sienna

记录·挑战·分享
——3DS游戏里的“奖杯”与“成就”

何谓“成就”与“奖杯”

2005年11月，伴随着Xbox 360的发售，成就系统开始进入玩家们的视野——开发者在游戏中设置一些目标，玩家达成后就能够解锁对应的成就。它不仅仅会记录玩家的游戏历程，部分成就更是需要玩家对系统有足够深刻的理解，或是具备一定的技术、反复挑战才能获得。其实单就“记录”和“挑战”功能而言，在Xbox 360发售之前的很多游戏都有类似的设定，但成就的出彩之处在于它会出现在玩家的Live账号中，就如同一个个色彩斑斓的标签，将玩家的游戏品味、历程以及水平，展示分享给其他用户。在这个彰显自我、体现个性的时代，成就要素的出现无疑是成功的。微软的竞争对手索尼在2008年7月也效仿此举，对PS3游戏加入了奖杯系统。相比以点数来衡量的成就，奖杯以不同的材质体现其稀有程度，而白金奖杯的设定更是锦上添花，牢牢抓住了核心玩家和完美主义者的心。

任天堂在当今业界的三大硬件厂商中资历最老，除了在游戏性方面经常有令人耳目一新的神来之笔外，却也在不少方面给人一种古板、守旧、冥顽不化的印象。比如强硬的锁区制度，直到3DS和Wii U时代才联系起来的账号机制，以及迟迟不肯引入类似“成就”或“奖杯”的元素。任天堂管理层的想法我们不得而知，但其实在琳琅满目的3DS游戏中，已经有许多作品都加入了内置的成就或奖杯系统，除了记录与挑战功能外，不少还兼具展示和分享功能，这其中更不乏任天堂第一方的游戏。下面就让我们来看一看3DS游戏里的“奖杯”与“成就”。

邂逅通信广场

作为3DS的内置软件之一，“邂逅通信广场”将NDS时代的邂逅通信功能进一步发扬光大，让更多的玩家了解到这种擦肩而过的缘分所带来的乐趣。加上后来追加的付费内容，该软件一共包含6款小游戏——拼图收集之旅、邂逅传说、邂逅射击、邂逅花园、邂逅合战、邂逅迷宫。类型、特色乃至玩法都不尽相同，但每一款都充分地利用到了邂逅通信元素。

邂逅广场本身就有“祝贺列表”记录玩家达成的特殊条件，诸如在Mii形象生日当天与其邂逅、在邂逅传说中1回合制造50点以上伤害等等。不过也仅仅停留在“记录”的层面，更为接近奖杯成就的，是4个付费小游戏中的要素。每款游戏都结合其玩法特性设置了22个特殊条件，既有流程型的“击破特定BOSS”、累积型的“通过××层迷宫”，也有挑战型的“击破兵力是自己2倍的对手”、“无伤通过所有关卡”等。达成条件后就能够得到“帽子券”，利用帽子券可以兑换特殊的帽子，从而装扮自己的Mii形象，在邂逅通信时展示给其他玩家看——这就满足了记录、挑战、展示、分享的所有功能。想达成全部成就需要一定的技术和运气，但更重要的是有大量的邂逅通信次数作为基础，这在国内的环境下反倒是最为困难的。

▲有全钻石收集和无伤过关挑战的《邂逅射击》无疑是4款游戏中最难的。

▲能够彰显玩家装饰品味的《邂逅花园》则以委托任务和累积型成就为主。

▲以“石头、剪刀、布”为系统的《邂逅合战》有较高的运气成分。

▶融合了解谜、拼图、战斗等丰富元素的《邂逅迷宫》同时考验玩家的脑力与操作。

您已解锁奖杯成就“擦身而过”

新·光之神话 帕尔蒂娜之镜

随着拼图数量的增加，女神帕尔蒂娜的图片渐渐完成，玩家的拼图收集之旅也慢慢走向尾声——才怪，宝物库里还有自然王和冥府神的拼图在等着各位，合计360片！估计不少玩家会望而却步。若真能将宝物库完成，也说明玩家已经将这款要素众多的游戏吃了个透。《新·光之神话》以拼图的方式激发玩家的收集欲望，又用丰厚的报酬做诱饵，让玩家主动去感受厂商准备的厚道内容，对于一款隔了25年的续作来说，可谓用心良苦。

2012年，《新·光之神话》在与前作相隔25年后发售，讲述了无法飞翔的天使比特与复活的冥王军之间波澜壮阔的战斗。本作包含极其丰富的要素，光是游戏方式就融汇了STG、TPS、ACT等多种类型，邂逅通信、无意识通信、网络对战一应俱全，甚至推出了一系列精美的实体AR卡片。本作中有一个叫"宝物库"的菜单，每当玩家满足了特定的条件时，宝物库当中就会填上一块拼图，该拼图所代表的奖励也会落入玩家囊中。主角有着百来种不同的武器——"神器"，有不少种类必须先在宝物库获得第一件，才能在之后的战斗中刷出同种神器，所以宝物库在游戏流程中也有着重要意义。有鉴于此，即使拼图的出现条件五花八门——比如在指定难度下完成特定关卡、以指定神器击败特定BOSS等，仍驱使着大量玩家前赴后继地去尝试。之所以用"尝试"一词，是因为只有已出现的拼图周围4格才会显示准确的出现条件，其余的都被掩盖在"？？？"中，需要慢慢探索。针对这一点，游戏还提供了一种羽毛道具，就像万能钥匙一样，可以强制获得任意一片拼图，不过数量有限，要完成宝物库还是得靠玩家自己发奋图强。

▲三张拼图的完成难度按照女神→自然王→冥府神的顺序依次递增。

▲根据奇迹的收集情况逐渐完成的拼图，和宝物库有异曲同工之妙。

club. 您已解锁奖杯成就"女神之镜"

塞尔达传说 众神的三角力量2

不仅带给老玩家新的感动，也让一直对高难度解谜望而却步的新玩家有了一个尝试的理由。鉴于题材的关系，虽然是一款掌机游戏，本作却没有联机要素，不过折衷地推出了利用邂逅通信进行对战的系统"邂逅比试"。玩家拥有一个专门在该模式下使用的林克形象，而且可以设置它的装备及道具。

《众神的三角力量2》这款堪称"史上最爽快的《塞尔达》作品"，当邂逅到其他拥有本作的玩家时，双方所设置的林克就会化作影子林克在彼此的游戏中登场。在特定的NPC前会有当前游戏中影子林克所在位置的提示，玩家只要前去就可以和影子林克进行一场在特定场地中的限时对决。邂逅比试本身还内含50个成就，其中大多为要求玩家用指定的装备道具获得胜利，或者是使用过某种道具，另外还有一小部分十分考验玩家的高难度成就。当达成了50项成就之后，还能和特殊的NPC展开高手之间的对决。

邂逅比试的成就系统也是可以展示分享的，当邂逅到别的玩家的影子林克时，就可以查看其成就的达成情况。不过和《邂逅通信广场》一样，这个系统本身构筑在邂逅次数之上，如果身边没有同好，即使玩家跃跃欲试，也只能望3DS兴叹了。

▲要达成成就的第一步：说服身边的玩家入手本作。

club. 您已解锁奖杯成就"绿衣勇者"

马里奥与路易RPG4 睡梦大冒险

时值路易诞生30周年、同时也是"《马里奥与路易RPG》系列"10周年纪念，系列的第4作以"睡梦"为主题让水管工兄弟展开了一场梦幻之旅。玩家要在现实世界与梦境世界之间来回穿梭，通过马里奥与路易兄弟俩的努力共通解开难题、击退强敌。除了继承系列的种种精髓外，本作还设置了111项"专家挑战（エキスパ－トチャレンジ）"，相比一般的奖杯成就，这些挑战全部是技术型的，比如连续10次攻击达成"Excellent"，连续10次回避敌人的攻击，无伤结束战斗等，比较考验玩家的游戏技巧。每项挑战根据难度对应不同数额的奖励点数，达成后就可以用累积的点数兑换强力的特殊道具。

从前面这几款第一方的游戏软件不难看出，任天堂本身并不排斥对游戏设置奖杯或成就，而且很注重用实质性的奖励回馈挑战成功的玩家。目前缺少的只是将游戏中的奖杯或成就统筹起来，并展示到玩家的Mii形象或账号资料中。如果在未来的某一天，任天堂对旗下主机的游戏统一引入了奖杯成就的设定，玩家无需感到惊讶，因为他们早就在多款作品中尝试过各种方案了。

▲依靠30周年纪念的光环，绿帽子弟弟在本作中成为剧情的关键，但仍摆脱不了各种捉弄。

▶达成所有的挑战后，绝对称得上是本作的专家。

club. 您已解锁奖杯成就"梦境冒险"

战国无双 编年史

在，玩家可以自由打造心仪的武器，但同一把武器的打造次数受到等级的限制，在等级降为1后，原本已经成长到极限的武器得以继续强化，凭此也能打造出属性、数据超过专属武器的神兵利器。

《战国无双 编年史》作为 3DS 的首发游戏之一，虽然在同屏人数和帧数方面受到机能的限制，但其优秀素质仍受到了玩家们的普遍肯定。2 代伴随着井伊直虎、藤堂高虎等三位新人物推出，无论在剧情还是系统方面都对后来发售的正统续作《战国无双 4》起到举足轻重的影响。两款作品都有“战历拼图”的要素，1 代中是一块 5 × 3 的拼图，达成特定条件就能解锁一块，成就的设置也非常具有“无双范”，诸如全角色 99 级、获得全部武器、游戏时间超过 100 小时等，在发生邂逅通信时，拼图也会作为玩家资料的一部分供他人查阅。2 代的战历拼图更是“变本加厉”，细分为三种难度、3 大张共 180 块，成就的条件设置并无多大变化，仍然是以关卡、角色事件、友好度、武器、任务收集等为主，只不过更加细致，而且除了能得到对应的拼图外，达成时还会有一些额外奖励，比如获得金钱、角色的 Q 版形象、武将成长可突破上限、自创角色能使用对应的动作模组等——其中至关重要的受益效果是专属武器以外的武器等级降为 1。由于锻造武器系统的存

秉承了《无双》传统的《编年史》在成就的设置上丝毫不讲情面，想圆满达成皆需要 100 小时以上，值得一提的是 3 代即将跨 3DS/PSV 双平台，有奖杯设置可谓板上钉钉，希望官方能继续保留这个战历拼图的传统。

▲1代的战历拼图相对朴素，不过已颇见雏形。

▲2代的战历拼图更加细化、美观，丰富的奖励也增加了玩家的动力。

您已解锁奖杯成就“一骑当千”

生化危机 佣兵 3D & 启示录

于 2011 年、2012 年先后登陆 3DS 平台的《佣兵 3D》和《启示录》为《生化危机》的爱好者们献上了两道大餐。《佣兵 3D》作为测试机能的投石问路之作，采用了 4、5 代广受好评的“佣兵模式”，除了 Leon 和 Ada 以外的系列人气角色悉数登场，完善的计分系统和丰富的武器搭配将迎战如潮水般涌来的敌人时的爽快感体现得淋漓尽致，首次搭载的技能系统也被后来的《生化危机 6》所继承。本作设有 50 枚勋章，达成对应条件后在游戏的过程中就会即刻弹出解锁提示，与获得成就和奖杯时如出一辙。其中不乏一些有趣和恶搞型的条件，比如“首次击杀母鸡”、“全程不使用 180 度转身”等。值得一提的是“累计击倒 53594 名敌人”这个条件，在 Capcom 的另一款知名的丧尸游戏《丧尸围城》中，作为病毒爆发地的威勒米特市的总人口就是 53594，而该勋章的名称也正是“Dead Rising”。

《启示录》的问世如同是给传统《生化》玩家的一剂强心针，封闭的空间、幽暗的环境、神出鬼没的敌人都彰显着制作人“回归系列原点”的决心。本作的“勋章”系统在《佣兵 3D》的基础上又有所强化，类似于任务机制，在达成条件后能获得勋章以及相应的枪械或改造部件奖励，实质性的报酬促使玩家更有动力去挑战这些勋章。强调联机的“突袭模式”则特别设计了“病毒任务”，还有一定几率触发维罗尼卡病毒、始祖病毒等特殊的感染，与带有相同病毒的玩家联机或邂逅通信就能完成任务，从而获得稀有武器或部件。此外，当玩家完成在不同难度以全 S 级评价通关突袭模式的任务后，联机时的 ID 也会变成绿、蓝、紫等不同颜色，也算是起到了一点展示的作用。

▲《佣兵 3D》的勋章无法展示给其他玩家，关卡的分数也不对应网络排行。

▲《启示录》的病毒任务利用了3DS的邂逅通信和联机功能。

您已解锁奖杯成就“生存恐怖”

卡片召唤师

乍一看像是《大富翁》，仔细研究后才发现是一款颇有深度的卡片游戏，这就是从 1997 年延续至今的“《卡片召唤师》系列”。TCG 的一大魅力在于卡上的图案，本作也请来了众多著名画师绘制卡片。不仅如此，从人设到场景，游戏在整体的艺术风格上下了很大功夫。

游戏中的奖章系统也同样如此，满足了一定条件后就能获得一枚充满质感的奖章，每一枚都包含两面，拥有日文和英文的名称，其下还有一行描述文字，不仅鉴赏性很高，细节上也看得出费尽心思。当玩家尚未获得奖章时，意味深长、充满隐喻的描述文字则是指引玩家的提示。本作奖章的获得难度很高，不仅要思路清晰、有目的地配置卡片，有时还得依靠一定运气，当然入手奖章时的成就感自然也非同寻常，打开机子看到一排排奖章整齐罗列时，玩家想必也感触良多，只不过在展示与分享方面，本作做得不算太好，这让精美的奖章有点无用武之地的感觉。

▲全奖章收集的难度很高，势必耗去玩家的大量时间。

您已解锁奖杯成就“一卡通行”

王国之心3D 梦中坠落

一直在任系和索系掌机平台双管齐下、同步发展的“《王国之心》系列”，初登3DS舞台的首作恰恰也是系列十周年的纪念之作。《梦中坠落》拥有不俗的素质，其借鉴了《口袋妖怪》的经典元素，以圣灵的配合与培养作为核心系统之一。索拉与利库在和各种各样圣灵的互动中共同成长，而玩家在激烈的战斗之余，与圣灵交流嬉戏片刻也别有一番风味。

▲游戏中的奖杯虽然造型精美，可惜的是无法展示和分享。

虽然不能像其他强调收集育成的游戏那样交换圣灵，但本作的斗技场模式可供两名玩家联机对战，而作为邂逅通信要素的“连接入口”系统则能同时满足协力和挑战的需求。此外，本作还设有18座奖杯，达成特定条件后就能解锁，包括不同难度通关、开启所有宝箱、获得全部种类的圣灵、斗技场全破等，大多属于积累型，难度极高的隐藏BOSS挑战并不在其中。不过遗憾的是奖杯只能供玩家自娱自乐，缺乏展示分享功能，也并不对应游戏中的实质性奖励。

您已解锁奖杯成就“迪士尼之梦”

勇气原点

由《光之四战士 最终幻想外传》的制作团队倾力打造的全新幻想风王道RPG——《勇气原点 飞翔妖精》，被玩家们视作近年来在手游平台投入更多精力的Square Enix“为数不多的良心”。出众的剧情、悠扬的配乐、丰富的职业以及独到的“勇气”与“原点”系统等元素，令其成为捍卫日式RPG尊严的一款劝作。后来推出的完整版《谨为续篇》，更是做出了一百多项修正与改进，为续作打下坚实的基础。

游戏的一大特色是与SE会员网站紧密联动，除了官方不时召开的活动、定期配信的强敌外，当玩家达成特定的成就、并与官网进行存档联动后就能在游戏中获得对应的奖励，包括武器、道具、服装等。成就的设置也五花八门，既有讨伐特定BOSS、召唤其他玩家参战、村落复兴等游戏世界的条件，也有在官网输入周边产品、或网游版中获得的特典码等现实世界的条件。此外，该网站还可供查询其他玩家的游戏进度、成就和强敌达成情况等，也可以提问并相互交流，而以“遇敌率-100%”的特殊难度通关更是会被奉入殿堂。系列最新作《勇气2》已逐渐揭开神秘的面纱，更多情报将在今年的东京游戏展上释出，相信续作会继承这种成就与官网联动的形式，也期待其能带给玩家更多的惊喜。

▲成就一览界面，下屏显示的是对应的报酬。

▲召唤其他玩家到战斗中展开协力也是本作的一大特色。

您已解锁奖杯成就“光之传承者”

世界树迷宫IV & 新·世界树迷宫

作为第一人称视角迷宫RPG，NDS平台的“《世界树迷宫》系列”以超高难度和萌系人设所形成的鲜明反差给玩家们留下深刻的印象。转战3DS后，除了正统续作照常推出外，以“新”为名的全新系列也开始生根发芽。《新·世界树》更加注重角色的塑造和剧情表现，精美的过场动画以及声优们的倾情演绎，也让故事情节的表现力倍增。

公会卡片作为玩家的资料在NDS时代便已存在，展示着玩家当前存档的各项情况，其中陈列的就包括类似奖杯和成就的勋章。勋章的条件分为流程型和积累型两大类，流程类中最难达成的无疑是击倒隐藏BOSS，有“自虐树迷宫”美称的本系列即使全角色99级，没有合理的战术和职业搭配照样会被BOSS轻松秒杀；而积累型的勋章还分为不同的等级，比如当怪物图鉴登录率达到10%、50%、100%时都有勋章，但高级的会自动覆盖低级的同类勋章。发生邂逅通信或通过QR码的形式交换公会卡时，可以将其他玩家塑造的角色纳入麾下、或是获得其秘宝资料，因此也是分享交流的重要元素。

▲《世界树迷宫IV》的公会卡界面，想集齐81种秘宝就得不断跟其他玩家交换公会卡。

▲《新·世界树迷宫 千年少女》的公会卡界面，背景会根据玩家所到达的迷宫阶层发生改变。

►“《新·世界树》”系列的最新作《巨龙骑士》也将于今年11月27日在3DS平台发售。

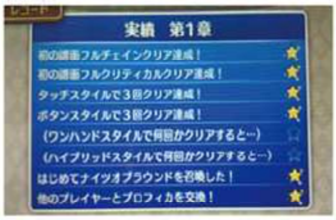
您已解锁奖杯成就“树海征服者”

交响旋律 最终幻想

《交响旋律 最终幻想》是一款献给“《最终幻想》系列”玩家的MUG，无论初代还是后来的《谢幕》，游戏中收录的全为“《FF》系列”各作品中经典的主题曲或背景音乐。虽然看上去只能在一个系列中寻找曲目限制很大，不过《最终幻想》正统14部作品、加上大量外传作品的加入，实际上的可选曲目数量非常多，即便在《谢幕》中已经收录了超过200首曲目的基础上，依旧还在以每两周一次DLC的速度不断更新着新曲，足见其潜力之大。

作为一款音乐游戏，《交响旋律》的整体难度适中，不过游戏中名为“实绩”的奖杯成就要素的达成条件并不轻松。除了大部分“刷刷”实绩外，也有诸如“全究极谱面全连”、“所有完整度条达到全满”这类技术活，以及“强化时8张卡片全部触发爆发效果”这类看运气的实绩。所有实绩在未达成前都不会给出明确条件，只会给出或粗略或明显的提示，玩家需要根据给出的条件朝着指定方向努力，这也算是一种探索的乐趣吧！

▲全基本谱面全连达成，不过痛苦的旅程才刚刚开始……



▲已达成的实绩名后面的星星会点亮，还未达成的实绩则不会给出具体的达成条件，不过一般都能猜到该干什么。

您已解锁奖杯成就“水晶韵律”

太鼓之达人 和田兄弟的时空大冒险

发迹于街机的“《太鼓之达人》系列”自从2002年首次登陆家用机平台开始，此后就不断在家用机和掌机平台推出相关作品，尤其掌机版更是加入了纯音乐游戏部分外的各种可玩要素，以此来吸引新玩家的目光和增加游戏耐玩度。任氏掌机上更是从第二部作品起便开启了RPG模式并一直延续至今，探索与收集要素再结合难度并不高的战斗，让原本枯燥的练习曲目的过程变得顺其自然，即便不是音游高玩也能乐在其中。

除了丰富的可玩要素外，本作中也设定了类似奖杯成就的系统，名为印章，达成对应的条件后不但可以获得印章，还能获得诸如换装道具、隐藏歌曲等额外奖励，以此来激发玩家挑战自我的决心。虽说获得印章的条件不算非常苛刻，但这毕竟是比较硬派的音乐游戏，因此诸如达成特定连击数、完成鬼难度的某歌曲这类印章，也不是可以轻轻松松就能拿到手的，需要玩家下大工夫苦练基本功。游戏中有个比较有意思的印章，这个名为“ナムコンボ”的印章要求连击数达到765，原因在于“ナムコ”为Namco公司的日文发音，而765三个数字的首字母发音又恰好与“ナムコ”非常相近，因此厂商就以此玩了个文字梗，一个非整数连段要求的印章从此诞生。

▲全可评价比全良评价难了不是一点半点。

▲满满的印章，满满的成就感。

您已解锁奖杯成就“毁键达人”

怪物猎人4

提到多人共斗狩猎类游戏，自然而然就会想起《怪物猎人》，即使在掌机平台同类游戏如雨后春笋般涌现的当今，《MH》依然牢牢掌握着霸主地位。猎人之间的实力比较除了展示稀有的装备和高超的狩猎技巧之外，也免不了秀出猎人独特的“勋章”。这里的勋章指的可不是什么“怪物留下的伤痕”，而是真真正正的勋章。《怪物猎人4》当中也保留了这个传统，而且将勋章分为了五大类：“旅团”是与任务完成情况相关，“收集品”是要得到稀有的武器和素材，“狩猎”涉及所有怪物的捕猎，“技巧”看的是玩家的狩猎和战斗技巧，“辅助”关系到艾露猫和小猪。勋章的总数量在100种以上，能够全部集齐的玩家，绝对是一名当之无愧的真猎人。

玩家获得的勋章会在个人卡片中显示，无论是联机还是邂逅通信，其他玩家均可以随时查看玩家的勋章收集情况。尤其是联机的时候，查看勋章可以迅速了解队友的实力，不会沦落到进入战斗后才吃瘪。若是看到满满都是勋章的强大猎人，那就毫不犹豫地上去抱大腿吧！

▲勋章会按照类型单独计算收集程度，达成100%时会闪耀光芒。

▲勋章的图案也是“《怪物猎人》系列”一贯的图腾风格。

您已解锁奖杯成就“乘龙猎手”

重装机兵4 月光歌姬

以大破坏后的末世为背景的人类、战车与狗的RPG“《重装机兵》系列”几经浮沉，终于凭借NDS浴火重生，而正统续作在登陆3DS的同时，也创下了许多系列的“第一次”。包括首次全3D化，首次引入角色配音、首次采用过场动画等等，诸多尝试也体现了制作组求新求变的决心。

在游戏的存档界面一共有8枚徽章的位置，这也就是本作的奖杯成就。虽然徽章数量少，但耗时程度都不低，比如怪物图鉴100%、地图探索100%、兵器装备图鉴100%等，另外击破数相关的徽章会随着数量改变外形，以不同难度通关也能令徽章的形状不断进化。其中比较坑人的是“获得全部称号”这一徽章，本作中共有83种人物称号，除了3种DLC角色的特有称号外，还有要求玩家购买DLC累积一定点数才能获得的称号，“DLC之神”称号所要求的条件是250点，而一个通缉怪物或一辆战车只算3点，坑有多大可想而知。海量的DLC也是《MM4》引起玩家不满的一大原因，希望今后的续作能引以为戒吧。

▲徽章体现在玩家的存档界面，此外还有战车数量和通缉犯击破情况等资料。

▲参与最终BOSS战的战车会追加一枚勋章，这也是从初代开始就有的传统。

club. nintendo 您已解锁奖杯成就“战车浪漫”

妖怪手表

Level-5一直对掌机玩家市场有着敏锐的嗅觉，在NDS、PSP时代开发的《雷电十一人》、《雷顿教授》、《纸盒战机》等系列也都发展得顺风顺水，惟独斥重金打造的《二之国》惨遭滑铁卢。作为步入3DS时代后尝试力推的原创品牌，《妖怪手表》借鉴了《口袋妖怪》的思路并开创了独特的游戏系统，在推广方面也沿用了《雷电十一人》、《纸盒战机》的跨媒体营销套路，从游戏、动画、玩具周边等领域全方位出击。初代发售时的成绩并不算出奇，但恰恰是凭借优秀的推广以及游戏本身的过硬素质创造了令人瞠目结舌的长卖曲线，最终顺利突破百万大关。《妖怪手表》的轰动甚至在日本造成了社会影响，2代在这样的势头下开卖自然是轻松突破200万销量，成为新兴的“怪物级”软件。

紧跟时尚潮流的《妖怪手表》自然也有奖杯系统，初代中只与通缉妖怪挂钩，每抓到3次通缉妖怪能获得一个密码文字，凑齐并输入一组密码后就可以得到对应的奖杯。2代里就与标准的成就奖杯系统毫无二致了，分为金、银、铜共80个奖杯，条件设置也非常全面，涵盖了游戏的战斗、收集、联机、钓鱼、捉虫等方方面面。对于要素如此庞大的游戏而言，想要全奖杯绝对是一个大工程，300小时打底绝非虚张声势……

▲初代的奖杯陈列室颇为隐蔽，奖杯取得条件也显得比较单一。

▲2代的奖杯陈列室，金、银、铜三层分列排开。

club. nintendo 您已解锁奖杯成就“妖怪大师”

结语

上面提到的作品只是3DS游戏中含有奖杯成就要素的一部分典型，其他诸如《牧场物语 连结新天地》、《海贼王 无限世界 红》等人气作品也都有各自的奖杯系统，下载游戏中有此类设定的更是数不胜数，《苍翼默示录 克隆幻影》、《西部旋转侠 最后的保镖》、《解放少女》等等。包括Wii U主机上的不少游戏也同样如此，只不过缺少一个统一展示的平台。

可能会有部分玩家对只追求奖杯成就这种略显“功利”的玩法不屑一顾，但正如开篇时所说，不少成就和奖杯的解锁是建立在玩家吃透了游戏系统的基础上的，这种要素的引入并不仅仅是彰显玩家的个性，也增加了游戏的耐玩度和研究性。无论任天堂在未来是否引入类似奖杯成就的要素，玩家们无需太介怀，喜欢的自然会增添一份游戏时的动力，无视的也不会因此令游戏魅力受到削减，让不同的玩家各取所需，各得其乐，这不正是电子游戏的魅力么？

“不买还是人”系列大戏重磅上演，3DS新机型震撼公布

文 胧月

“缭乱博物馆”栏目一贯致力于为大家带来限定版主机与周边资讯，然而就在本专辑截稿前日，任天堂的网络直博会公布了3DS和3DS LL的新机型，由此对部分内容做出调整，带来该机型目前最为精确的规格说明。

掌机霸主的新道标——New 3DS！

新机型名称

New Nintendo 3DS

New Nintendo 3DS LL

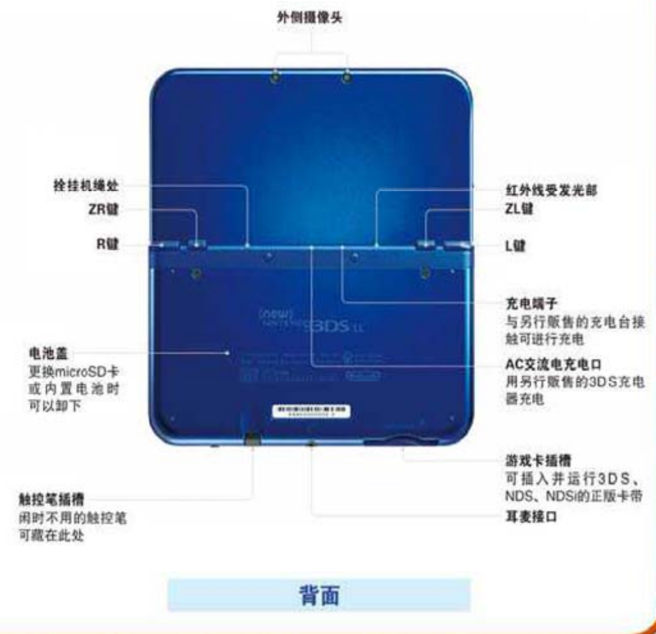
发售日：2014年10月11日

售价：16000日元、18800日元（均不含税）

这次公布的新机型有两款，以下简称New 3DS和New 3DS LL，兼顾了对便携性和大屏幕各有注重的玩家们。定价上，New 3DS比原版3DS贵出约100元，分为黑白两种颜色；New 3DS LL则比原版3DS LL贵出约60元，分为金属黑和金属蓝两种颜色。除了新机上市的那一段炒价期外，不建议玩家以过高价格购入，很容易着了奸商的道儿。值得一提的是，New 3DS的屏幕比普通3DS大20%，上屏为3.88英寸，下屏为3.33英寸，最大的卖点则是可更换主机外壳，这也是相比New 3DS LL的优势所在。外壳价格1000日元起，售价根据款式而有所不同。至于New 3DS LL，屏幕大小与老机型并无不同。那么，它们具体新在哪里呢?

图解

正面



背面

两种机型的共通进化

增加3D防摇晃功能，强化立体视觉观感

旧版的3DS在立体成像上有个很明显的缺点，就是对玩家眼睛距离和角度的限定，必须正视屏幕且自行调节距离，才能看到最清晰的3D图像。这次的新机型则可以通过内置摄像头来识别玩家的面庞，自动调节最佳成像方式。操作过程中即便3DS本体或玩家的头出现大范围的位移，也能安定地看到最清晰的游戏画面，不会像以往从侧面看就发生大面积重影，缓解了正襟危坐之苦。不过毕竟不是从根本上解决了广角成像问题，因此当一名玩家从侧面观赏另一名玩家使用New 3DS或New 3DS LL时，还是会出现重影的。

追加全新的C滑杆和ZL、ZR键

从《MH3G》的扩张右滑杆开始，本体追加右滑杆的新机型就被传得沸沸扬扬，任天堂屡次澄清短期内不会推出附带滑杆的新机，事实上他们也算兑现了承诺。姗姗来迟的新机型总算将扩张右滑杆的功能纳入本体，在A、B、X、Y四键的左上位置增加C滑杆，该滑杆敏感度很高，稍微施加一点推力便可实现精微的操作。ZL和ZR这两个新增按键，跟L、R镶嵌于同一平面上，基本保持直线排列，位于L和R的内侧。

强化浏览器功能

让自带的网页浏览器对应视频播放功能，同时打开网页也更为迅速。

软件的下载与切换更为顺畅

提升CPU性能，让Miiverse的使用更为流畅。软件运行时，在New 3DS和New 3DS LL上也将比老机型更加顺畅。据悉，今后发售的软件，在New 3DS和New 3DS LL上运行时画质将优于老机型，但已发售游戏的画质并不会提升。

其他功能

- 自动调节画面亮度，降低电力消耗，令续航时间更长。
- 能通过无线通信功能与PC进行数据交换。
- 提升摄像头的性能。
- ABXY四个键涂成彩色
- 游戏卡插槽和SD卡插槽变更，不再对应SD卡的大卡，仅对应microSD卡，本体自带4GB大小的microSDHC存储卡。

展现玩家个性的New 3DS

大小

折叠时长142mm×宽80.6mm×厚21.6mm

质量

包含内置电池、触控笔、microSD卡在内，共计约253克。

上屏

对应裸眼立体视觉功能，防摇晃。长84.6mm，宽50.76mm，分辨率为800×240像素，约1677万发色。

下屏

对应触摸功能的液晶屏，长67.68mm，宽50.76mm，分辨率为320×240像素，约1677万发色。

电池续航

游玩3DS软件时约3.5～6小时，游戏玩NDS软件时约6.5～10.5小时。续航时间与屏幕亮度有很大关系，如果设置自动调节亮度，那么屏幕会根据周围环境而自动变亮变暗。开启省电模式后，电池的续航将更为长久。

◀▲黑色New 3DS

◀▼白色New 3DS

▲可供更换的外壳样式，与New 3DS同步上市的将多达38款，注意是不对应New 3DS LL的。

▲三种充电台搭配两种机型的外观效果，充电台需另行购买。

大迫力体验游戏魅力的New 3DS LL

大小

折叠时长160mm×宽93.5mm×厚21.5mm

质量

包含内置电池、触控笔、microSD卡在内，共计约329克。

上屏

对应裸眼立体视觉功能，防摇晃。长106.2mm，宽63.72mm，分辨率为800×240像素，约1677万发色。

下屏

对应触摸功能的液晶屏，长84.96mm，宽63.72mm，分辨率为320×240像素，约1677万发色。

◀▲金属蓝New 3DS LL

▼▶金属黑New 3DS LL

电池续航

游玩3DS软件时约3.5～7小时，游戏玩NDS软件时约7～12小时，续航时间与New 3DS一样受屏幕亮度影响。

▲New 3DS LL的充电台仅有黑色1种。

限定版

除了以上介绍的大众机型外，New 3DS LL还将推出《怪物猎人4 G》和《任天堂全明星大乱斗》这两款限定版主机。限定版的《MH4G》主机将和游戏同步于2014年10月11日发售，主机加游戏共计25600日元。《任天堂全明星大乱斗》仅有限定主机，并不同捆游戏，预定在稍晚一点的11月发售。

《怪物猎人4 G》新机型同捆限定版

《任天堂全明星大乱斗》新机型限定版

3DS游戏最强年鉴

年鉴说明

本年鉴收录了 2014 年 3 月 ~ 2014 年 8 月期间发售的各版本实体 3DS 游戏共 32 款。由于有些游戏发售过不同地区的版本，为避免重复，本年鉴中仅收录该游戏最先发售之版本的信息，而该游戏其他地区版本的发售时间则会在信息栏的“备注”一栏中注明。每个游戏的相关信息中除了该游戏的推荐度外，还包括了画面、音乐、系统和耐玩度四个方面的评价。

游戏中文译名

游戏原名

推荐度
代表该游戏的推荐程度，满分为 10 分

依次为：游戏发行厂商、游戏类型、类型关键词、该游戏的地区版本、游戏发售日、游戏人数、游戏售价

该游戏的推荐玩家年龄、对应周边情况、该游戏的其他地区版本发售时间

游戏封面

游戏介绍
用 250 字左右的篇幅来介绍游戏

游戏实际画面

游戏分项评分

酷 MA 萌 爆裂方块 酷 MA 萌体操

くまモン★ボンバー パズル de くまモン体操

推荐度 6

Rocket Company	PUZ	益智	日版	2014 年 3 月 13 日	1 人	5184 日元
全年龄	对应 AR 卡片	备注：无				

作为日本熊本县的人气吉祥物，酷 MA 萌此次挺进了游戏业，为自己上百亿的周边产业再次添砖加瓦。游戏是一款以酷 MA 萌为主角的消除类游戏，消除的道具是各式各样的水果，只要下屏中三个相同的水果连在一起即可进行消除。游戏最大的特点在于跟着消除的节奏，酷 MA 萌会在上屏开心地跳舞，并会凑到离你很近的地方卖萌。除此之外玩家的 Mii 形象也会进入到游戏之中，并跟随酷 MA 萌参加巡回日本呢全国的热闹祭典。本作共有 150 种以上的关卡，后期的许多关卡还会加入行动步数来进行限制，整体难度也会提高不少。随着游戏进程的推进，玩家还可以解锁“熊本图鉴”观赏关于熊本县的全面介绍。

画面 ■■■□□　系统 ■■■□□
音乐 ■■■■□　耐玩度 ■■■□□

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智游戏
A・RPG	动作角色扮演游戏	RAC	竞速游戏
AVG	文字冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A・AVG	动作冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟 / 战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S・RPG	战略角色扮演游戏
FTG	格斗游戏	SPG	体育游戏
TPS	第三人称视点射击游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

索引

哆啦 A 梦 新·大雄的大魔境 贝可与五人之探险队

ドラえもん 新・のび太の大魔境～ペコと 5 人の探検队～

推荐度 7

Furyu	ACT	动作	日版	2014 年 3 月 6 日	1 人	5378 日元
全年龄	无对应周边		备注：无			

由同名《哆啦 A 梦》剧场版所改编而成的作品，游戏版的故事和原作一样是以大雄遇到一只流浪狗贝可为开端，贝可原是一国的王子，由于被篡位的大臣放逐，才沦落到今天的地步，为了帮贝可夺回王国，大雄一行人来到非洲内陆的丛林里展开了冒险。游戏故事模式以任务的形式推进，可控制的角色包括大雄、哆啦A梦、胖虎、小夫、静香和贝可，同时还可以使用哆啦 A 梦的各种神奇道具来解决挡路的敌人和陷阱，成功完成任务后可获得拼图的碎片，用来完成游戏中的插画拼图。另外本作中还有许多还原自原作片段的迷你游戏，如胖虎打鳄鱼和在地下水路漂流等，帮助玩家重温剧情。

画面 系统
音乐 耐玩度

酷 MA 萌 爆裂方块 酷 MA 萌体操

くまモン★ボンバ－パズル de くまモン体操

推荐度 6

Rocket Company	PUZ	解谜	日版	2014 年 3 月 13 日	1 人	5184 日元
全年龄	对应 AR 卡片		备注：无			

作为日本熊本县的人气吉祥物，酷 MA 萌此次挺进了游戏业，为自己上百亿的周边产业再次添砖加瓦。游戏是一款以酷 MA 萌为主角的消除类游戏，消除的道具是各式各样的水果，只要下屏中三个相同的水果连在一起即可进行消除。游戏最大的特点在于跟着消除的节奏，酷 MA 萌会在上屏开心地跳舞，并会凑到离你很近的地方卖萌。除此之外玩家的 Mii 形象也会进入到游戏之中，并跟随酷 MA 萌参加巡回日本全国的热闹祭典。本作共有 150 种以上的关卡，后期的许多关卡还会加入行动步数来进行限制，整体难度也会提高不少。随着游戏进程的推进，玩家还可以解锁"熊本图鉴"观赏关于熊本县的全面介绍。

画面 系统
音乐 耐玩度

耀西新岛

Yoshi's New Island

推荐度 8

intendo	ACT	平台动作	日版	2014 年 3 月 14 日	1 ~ 2 人	39.99 美元
全年龄	无对应周边	备注：2014 年 3 月 14 日（欧版）/2014 年 7 月 24 日（日版）				

知名平台类动作游戏的系列最新作，针对 3DS 的机能引入了陀螺仪操作，系统沿袭传统，依旧保持了不低的难度。游戏中有 6 大关卡，每个关卡都有着特色鲜明的机关陷阱，加上巧妙地隐藏起来的收集要素，极富挑战和探索性。耀西的任务是保护好马里奥宝宝，利用自己的跳跃、吸入敌人、变蛋等能力顺利到达每一关终点。关卡中有星星、红币和鲜花这三种不同的收集要素，进入彩色传送门可以玩到一些迷你游戏，用陀螺仪操作变成特殊形态的耀西，完成进一步收集。虽然关卡设计颇具难度，但游戏同样对不擅长 ACT 的玩家非常友好，反复死亡后可获得方便快速过关的翅膀乃至金翅膀道具。

画面 系统
音乐 耐玩度

英雄银行

ヒ－ロ－バンク

推荐度 5

SEGA	RPG	角色扮演	日版	2014 年 3 月 20 日	1 ~ 2 人	5709 日元
全年龄	对应邂逅通信		备注：无			

世嘉为低龄玩家所打造的一款热血 RPG，最大卖点就是其独特的战斗系统，关键词是变身、摔角和金钱！敌我双方都会穿上名叫英雄装的全身装甲，然后在狭小的擂台内进行战斗。玩家的攻击、防御、闪避等都会消耗金钱，而金钱只能在场内收集。用华丽的招式击中对手、硬扛下对手的攻击或者站上角柱炒热气氛，都可以增加场内的金钱数量，从而使出高威力的必杀技。对英雄装的收集也是游戏的一大乐趣，战斗胜利后有一定几率获得敌人所穿着的英雄装的部件，集齐部件及设计图就可以亲自动手打造英雄装。英雄装除了穿在身上用于战斗之外，还可以放在玩家专属的基地当中出租来赚取租金，而入手的金钱又可以用于购买部件或设计图，产生良性循环。

画面 系统
音乐 耐玩度

新・深爱+

NEW ラブプラス+

推荐度 9

Konami	SLG+AVG	模拟・育成＋文字冒险・恋爱	日版	2014年3月27日	1～3人	5985日元
15岁以上	对应邂逅通信 / 无意识通信			备注：无		

大家熟悉的国民女友们在时隔两年后再度与玩家们见面，优化了系统以及杜绝了恶性BUG的本作玩起来更加爽快与安心。游戏重新回到了NDS时代的竖屏操作，虽说无法看到3D的女友了，不过游戏的整体运行速度提高了不少。《深爱+》中的旅行要素重新回归，除了原有的热海旅行外，还全新加入了鬼怒川和箱根的旅行剧情，带玩家领略不同风格的人文风情。游戏的玩法没有变化，玩家依旧要跟三位女主角从朋友开始慢慢发展为恋人，享受每一天的甜蜜生活。游戏中收录了大量发型、服装、饰品等供女主角更换造型的部件，丰富的事件和精美的奖励插图也让玩家的恋爱生活充满乐趣。

画面	■■■■□	系统	■■■■■
音乐	■■■■□	耐玩度	■■■■■

蜡笔小新 呼风唤雨 春日部电影群星

クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ カスカベ映画スターズ！

推荐度 7

BNGI	ACT	动作	日版	2014年4月10日	1人	5119日元
全年龄	对应邂逅通信			备注：无		

在本作中，小新的主要任务是开启各个拍摄所进行电影拍摄、与场景中的NPC对话解决其烦恼委托、并在春日部町四处寻找收藏品。剧情的主线靠电影的拍摄推进，完成全部的拍摄任务就可以拯救陷入危机的电影世界。在拍摄完某些电影片段后小新还可获得导演感谢卡，装备这些卡片就可以在场景中使用特殊的技能。游戏中的电影拍摄全部是以迷你游戏的形式展开，无论是剧情、委托任务还是电影拍摄都融入了蜡笔小新21部剧场版的各种梗，可谓笑果十足。通关后，还会开启追加拍摄所并解锁新的烦恼委托。游戏没有通关的时间限制，因此玩家完全可以根据自己的步调来享受本作的乐趣。

画面	■■■□□	系统	■■■■□
音乐	■■■□□	耐玩度	■■■□□

企鹅的问题＋爆胜 轮盘大战

ペンギンの问题＋ 爆胜！ルーレットバトル！！

推荐度 3

Alchemist	TAB	桌面・大富翁	日版	2014年4月10日	1～4人	5184日元
全年龄	对应邂逅通信 / 无意识通信 / 分享游戏			备注：无		

根据经典搞笑漫画《企鹅的问题》所改编的游戏系列推出了最新作，这一次主人公木下贝克汉姆将挑战桌面类卡片游戏。玩家需要在异次元的各个地图上按照大富翁的形式转轮盘前进，同时用各种搞笑企鹅所构建的卡组来击败中途遇上的门卫和强敌。游戏的地图会随着玩家的进度而逐渐提高难度，通关后还会出现供玩家连续进行挑战的关卡“不思议马桶”，其层数在100层以上，每一层就是一副地图，只有真正的强者才能征服。游戏里的卡片与时下的手游类似，可以进行融合来提升卡片的基础能力和必杀技的等级，还可以将不同卡片上的必杀技进行移植。卡片的作用并不仅仅是战斗时的战力，卡片背后对每一只企鹅的搞笑记录也是一大看点。

画面	■□□□□	系统	■■□□□
音乐	■□□□□	耐玩度	■■□□□

名侦探柯南 幻影狂诗曲

名探偵コナン ファントム狂詩曲

推荐度 7

BNGI	AVG	文字冒险・推理	日版	2014年4月17日	1人	6145日元
12岁以上	对应无意识通信 /AR卡片			备注：无		

由Spike Chunsoft制作，BNGI发行的系列最新作。柯南一行人受邀来到正在举办推理活动的“吾豆大正街”，却被卷入一系列杀人事件之中。“吾豆大正街”被犯人威胁封锁，柯南与他的伙伴们要从内外两个角度相互配合，凭借真实卡片系统解决一系列的棘手案件。本作主打工藤新一与服部平次的正面对决，为此还加入了正面对决的推理指令战斗系统，并借此调整了前作中为人诟病的部分（例如轮盘字谜中假名旋转起来相当影响推理节奏）。另外高人气的角色世良真纯也初次登陆系列游戏之中。剧本与语音容量相比前作提高，种子卡片的收集也是一大乐趣。

画面	■■■□□	系统	■■■■□
音乐	■■■□□	耐玩度	■■■■□

逆转裁判 123 成步堂精选集

逆転裁判 123 成歩堂セレクション

推荐度 6

Capcom	AVG	文字冒险・推理	日版	2014 年 4 月 17 日	1 人	4309 日元
12 岁以上	无对应周边		备注：无			

高人气的“《逆转裁判》系列”初期三作汇集在一款游戏之中。从《逆转裁判 5》才开始接触系列的玩家，可以在本作中感受一下系列的原点，成步堂龙一的奋斗史。玩家扮演的是新人律师成步堂龙一，为了拯救无辜的被告，在事件现场搜集证据，然后在法庭上与检察官和证人展开激烈的法庭推理攻防，戳穿对手证言与推理中的漏洞和矛盾。本作相比 NDS 平台的初代重置版，更进一步提升了画面的解析度，使得玩家在 3DS 的大屏幕上也能清晰地辨认文本框字体。三作综合游戏时间轻易超过六十小时，耐玩度有相当的保障。系列铁杆 FANS 也不妨购入本作作为收藏。

项目	评分	项目	评分
画面	■□□□□	系统	■■■□□
音乐	■■■■□	耐玩度	■■■■■

随心时尚 女孩风格 贪心宣言 心跳升级！

わがままファッション GIRLS MODE よくばり宣言！ トキメキ UP！

推荐度 5

Nintendo	SLG	模拟	日版	2014 年 4 月 17 日	1 人	4571 日元
全年龄	对应邂逅通信		备注：无			

本作是《随心时尚 女孩风格 贪心宣言》的加强版，已经购买过原作的玩家可以免费将游戏更新到这个最新版本。这是一款面向女性玩家的作品，游戏采用了 3D 建模来表现人物，玩家在游戏中可以经营自己的时尚店铺，通过不断挣钱来购置漂亮衣服，再通过参加走秀比赛让自己出名以争取更多的资金来增强自身和店铺的实力。除了店铺经营和装扮自己外，游戏还加入了不少新东西来点缀，比如在“梦彼氏”系统中玩家可以设定理想的男友并与他进行约会，而在“铁子之家”可以进行一些职业规划和店铺经营的专业指导。此外，在 AR 模式中，玩家还可以把自己的角色放置在真实场景进行互动。

项目	评分	项目	评分
画面	■■□□□	系统	■■□□□
音乐	■■□□□	耐玩度	■■□□□

JS 女孩 心动 模特挑战

JS ガール ドキドキ モデルチャレンジ

推荐度 5

Nippon Columbia	SLG	模拟・育成	日版	2014 年 4 月 24 日	1 人	5184 日元
全年龄	对应邂逅通信		备注：无			

本作是以在日本小学生中拥有超高人气的时尚杂志《JS 女孩》为主题的时尚类模拟游戏。本作共分剧情模式和训练模式两种。在剧情模式中，玩家扮演的是《JS 女孩》的读者模特，除了根据杂志编辑的要求挑选适合的服饰和妆容，摆出适合的 Pose 进行专业的拍摄外，还需培养对时尚的绝佳品味，并最终以登上杂志封面，成为读者投票第一位的人气模特为奋斗目标。在训练模式中，玩家可以通过 3DS 的摄像头进行自拍，提升自己在大头贴连拍和全身摆拍等方面的技巧，游戏更自带各种可爱的大头贴相框，制作好的个人专属名片也可以通过邂逅通信与其他玩家进行交换，十分实用。

项目	评分	项目	评分
画面	■■■□□	系统	■■■□□
音乐	■■■□□	耐玩度	■■■□□

环球旅行 拓麻歌子

ぐるぐるたまごっち！

推荐度 6

BNGI	ETC	其他	日版	2014 年 4 月 24 日	1 人	5119 日元
全年龄	无对应周边		备注：无			

“《拓麻歌子》系列”的最新作，这次的主题是环游世界。游戏收录了印度、俄罗斯、法国、美国、巴西、澳大利亚等 10 个儿童最想去的国家，并将各国特色要素做成迷你游戏，如俄罗斯的花样滑冰、巴西的足球和印度的咖喱等，玩家即使足不出户也能享受环球旅行。除了迷你游戏外，玩家还可以与当地的拓麻歌子，学习当地的人文文化知识，如当地特产、首都和地标性建筑等。另外游戏的自定义要素也非常丰富，通过玩迷你游戏能入手各国的服装和装饰，其中服装可以对自己的拓麻歌子进行打扮，而装饰则可以用来装饰拓麻歌子的房间，让拓麻歌子越来越具有当地的色彩。

项目	评分	项目	评分
画面	■■■□□	系统	■■■□□
音乐	■■■□□	耐玩度	■■□□□

交响旋律 最终幻想 谢幕

シアトリズム ファイナルファンタジ－カ－テンコ－ル

推荐度 **9**

Square Enix	MUG	音乐	日版	2014 年 4 月 24 日	1～2 人	6264 日元
12 岁以上	对应擦遍通信 / 无意识通信			备注：无		

这是一款集合了“《最终幻想》系列”正统和外传作品中大量经典曲目的音乐类游戏，收录曲目数量多达 200 首以上。游戏中的三种节奏模式和前作相比基本没有变化，通过点击、划动、长按触摸屏这几种简单的操作手法就能快速上手。在对战模式中，可以和 AI 或其他玩家进行对决。在对战模式里成功点击音符可蓄积 EX 槽，将槽蓄满后可为对手附加诸如提升谱面行进速度、判定变得极为苛刻、黄色与绿色的箭头音符在行进中旋转等负面状态。任务组曲模式要通过走格子的形式来挑战曲目并不断前进，最终打败深处的 BOSS 获得各种奖励。此外还有角色升级、技能组合、道具、卡片收集等丰富要素。

画面 ■■■■□　系统 ■■■■□
音乐 ■■■■■　耐玩度 ■■■■■

冒险岛 命运少女

Maple Story 运命の少女

推荐度 **7**

Nexon	ACT	动作	日版	2014 年 4 月 24 日	1 人	4752 日元
全年龄	无对应周边			备注：无		

来自韩国的知名网游，在中国也曾风靡一时的作品《冒险岛》，如今终于登陆 3DS 平台。本作以 PC 版本网游为蓝本，面向 3DS 平台制作为拥有全新地图和故事的完全原创的作品。新作的舞台包括天空世界、沙漠地带、海底古代都市等等，玩家操控的少女角色将以华丽的招式清扫战场上的敌人，甚至击倒巨大的 BOSS。游戏富含道具收集、课题挑战、战场战斗等等要素，主人公角色还能换装变身，耐玩度有着十足保证。操作以四个键简单构成，有资历的玩家可以借此重温 90 年代的动作游戏战斗感。而不擅长动作游戏的玩家还能选择简单操作，体验一下 A · RPG 的感觉。

画面 ■■■□□　系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■■□□

超凡蜘蛛侠 2

The Amazing Spider-Man 2

推荐度 **4**

Activision	ACT	动作	美版	2014 年 4 月 29 日	1 人	29.99 美元
10 岁以上	无对应周边			备注：无		

借电影版全球公映之势，蜘蛛侠的同名游戏版也在各大家用机、掌机平台登陆。3DS 版更换了开发商，并不像其他版本那样可在纽约城中自由探索，虽然角色和场景都是 3D 建模，但却采用了 2D 动作游戏的基本形式。故事延续前作，围绕彼得 · 帕克追寻杀死自己叔叔的凶手展开，同时也有电影中的剧情片段，就连“惊奇漫画之父”斯坦 · 李都在游戏中客串了一把。在关卡中收集到一定的奖励道具就可以对蜘蛛侠进行升级强化，从而解锁更多的招式动作。游戏时下屏会显示当前状态和地图，整体场景并不复杂，而在关卡与关卡之间还可以控制蜘蛛侠在大厦楼宇间极速摆荡。

画面 ■■□□□　系统 ■■□□□
音乐 ■■□□□　耐玩度 ■■□□□

触摸侦探 小泽里奈 3 滑子菇梦见了香蕉？

おさわり探侦 小泽里奈 ライジング 3 なめこはバナナの梦を见るか？

推荐度 **6**

Success	AVG	文字冒险	日版	2014 年 5 月 1 日	1 人	5184 日元
全年龄	无对应周边			备注：无		

拥有独特风格且催生了高人气的“《滑子菇》系列”的特色推理游戏“《触摸侦探 小泽里奈》系列”，终于在 3DS 平台上迎来了其第三作。游戏的画面及人设一如既往地带有梦幻色彩，而小泽里奈及其助手滑子菇也依然会给玩家带来一个个诙谐幽默、搞怪脱线的案件，仅仅依靠普通的推理能力还不够，要解开事情的真相还需要玩家拥有足够的想象力。如同游戏标题所述，游戏中的操作以触摸为主，角色对话、行动及调查都可以依靠下屏完成，十分容易上手。游戏中还活用了滑子菇的人气，加入了“滑子菇模型”这一收集要素，两两之间还可以通过融合产生新的滑子菇模型。喜欢滑子菇的玩家快来尝试全部收集吧！

画面 ■■■□□　系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■■□□

马里奥高尔夫 世界巡回赛

マリオゴルフ ワールドツアー

推荐度 8

Nintendo	SPG	体育	日版	2014年5月1日	1～4人	4937日元
全年龄	无对应周边	备注：2014年5月2日（美版）/2014年5月2日（欧版）				

让卡通的任天堂明星演绎真实的高尔夫运动，不仅球感获得真实还原，也导入了风向和地形的影响。场景鲜明亮丽，登场角色相比前作也大幅增加，玩家可以收集装备以装扮自己的Mii角色。单人模式由玩家选择球场来自由击球，挑战最好成绩。除了正规的比赛，每个赛道还有星星币以及月亮币挑战，挑战关卡内拥有大量设计巧妙的机关，完成收集的同时充分展现玩家技术。大会模式则包含公开赛和私人赛，部分对应DLC和自定义规则。公主俱乐部模式兼具新手练习和育成收集要素，通关后可参加网络联机大赛，只要联网打完一场比赛就能够获得道具奖励。

画面	■■■■□	系统	■■■■■
音乐	■■■■□	耐玩度	■■■■■

世界足球 胜利十一人2014 蓝色武士的挑战

ワールドサッカーウイニングイレブン2014 苍き侍の挑战

推荐度 6

Konami	SPG	体育・足球	日版	2014年5月22日	1～2人	5119日元
全年龄	对应邂逅通信	备注：无				

在世界杯年应景地推出新作几乎成了足球游戏的惯例，《FIFA》有《巴西世界杯》特别版，而《WE》方面也有为日本队应援的《蓝色武士的挑战》。本作基于同平台《WE2014》的引擎和系统，传统按键操作和触屏快速操作都沿用了下来。内容方面增加了包括冠军挑战、日本J联赛以及亚冠联赛三种新模式，并对应2013～2014赛季的最新数据。其中冠军挑战模式是以日本国家队为视点，从世界杯亚洲区预选赛开始与诸队竞争，力求获得决赛圈资格，然后在巴西世界杯的舞台上一显身手，为最终捧起大力神杯而奋战。此模式能以球队和单独一名球员两种玩法游戏，也是本作的最大卖点。

画面	■■■□□	系统	■■■□□
音乐	■■■□□	耐玩度	■■■■□

Persona Q 暗影迷宫

ペルソナQシャドウ オブ ザ ラビリンス

推荐度 8

Atlus	RPG	角色扮演	日版	2014年6月5日	1人	7538日元
12岁以上	对应邂逅通信	备注：2014年11月25日（美版）/2014年11月28日（欧版）				

《Persona》三代和四代的角色齐聚，以《世界树迷宫》的系统在五大迷宫中冒险，是一款外表卡通可爱，内核硬派的迷宫探索类游戏。玩家可从两作中任意选择喜爱的角色组队冒险，每个角色除了拥有自身固有的主Persona外，还可在迷宫中收集素材合成副Persona，装备后对HP和SP产生加成，丰富角色的技能槽。迷宫探索采用第一视角，每个场景均有着复杂的设计和机关，解谜要素丰富，玩家在顺利前进的同时还要注意避开强大的F.O.E怪物。校内散策中收录众多娱乐事件，供玩家休闲欣赏的同时，也能辅助完成大量委托任务，扩充装备和Persona全书。

画面	■■■■□	系统	■■■■■
音乐	■■■■■	耐玩度	■■■■■

卡片战斗先导者 锁定胜利

カードファイト！！ヴァンガード ロックオンビクトリー！！

推荐度 8

Furyu	TAB	桌面・卡片	日版	2014年6月5日	1～2人	5378日元
12岁以上	对应邂逅通信	备注：无				

《卡片战斗先导者》原本是武士道出品的一款集换式卡牌游戏，而本作是3DS平台的系列第二部作品，游戏中玩家要扮演一名刚刚接触这款卡片游戏的新人，在动画角色的带领和陪练下逐渐成长，最终成长为一名能独当一面的大师。游戏初始玩家可从三所学园中挑选其中一所进行游戏，不同学园对应不同的剧情和挑战对手。游戏以任务制推进剧情，除了丰富的主线和分支任务外，还有50道类似解残局的题目，主要考验玩家对特定套牌的理解能力。游戏中总共收录了25个系列的卡片，敌人的AI不弱且套牌各异，可通过与电脑对战磨练技术后再和朋友联机对战。

画面	■■■□□	系统	■■■□□
音乐	■■■■□	耐玩度	■■■■■

吃豆人世界

パックワ－ルド

推荐度 **9**

BNGI	ACT	动作	日版	2014 年 6 月 19 日	1 人	实体版 / 下载版：5119 日元
全年龄	无对应周边	备注：无				

80 年代经典大作《吃豆人》转变为《吃豆人世界》登陆 3DS。玩家要操控吃豆人在鬼魂军团手中攻略重重关卡来保卫城市。玩家操纵吃豆人在游戏里的主要任务依旧是"吃、吃、吃"但这次的吃豆人不同以往，即使是鬼魂也能吃给你看，不仅能够连续吞下鬼魂取得分数，还能够吃下道具——力量果浆来实现各种变身，获得冰、火炎、金属、岩石、陀螺甚至变色龙的能力。游戏中不仅能够使用变身能力对关卡进行攻略，还能够呼叫同伴乘坐机械辅助过关，游戏中还有着收集要素，通过收集关卡内的 108 个拼图碎片来完成 12 幅图画。

画面	■■■■■	系统	■■■■■
音乐	■■■■□	耐玩度	■■■■□

口袋妖怪艺术学院

ポケモンア－トアカデミ－

推荐度 **8**

Pokemon	ETC	其他	日版	2014 年 6 月 19 日	1 人	3619 日元
全年龄	无对应周边	备注：无				

一款以《口袋妖怪》为主题、教授玩家绘画的软件，游戏中玩家和同学一起，从最基础的描线开始，上色、明暗、打线稿、各种立体效果等，从入门到晋级，一步一步带领玩家掌握绘画的各种常识、步骤以及绘画工具。游戏包括类似于闯关的课程模式、以及自行选择画画的自由绘画模式和简易课程模式，其中课程模式除了必须要通过的绘画课题，还有可以选择的练习绘画，而每个阶段的课程完成后还有晋阶测试。自由模式下除了对游戏中提供的例图作画，还可以通过拍摄及读取 SD 卡的图片来参照绘画。无论是何种模式，最终绘画完的口袋妖怪，都会给上卡片背景，让自己的画作看起来更漂亮。

画面	■■■■□	系统	■■■■□
音乐	■■■■□	耐玩度	■■■■□

昆虫怪兽：超级战斗

昆虫モンスタ－ ス－パ－バトル

推荐度 **6**

Culture Brain	RPG	角色扮演	日版	2014 年 6 月 19 日	1 人	5184 日元
全年龄	无对应周边	备注：无				

集收集、对战、育成为一身，类似于《口袋妖怪》的游戏——《昆虫怪兽》系列时隔 9 年后再次登陆任天堂平台。游戏内容与《口袋妖怪》类似，出现的怪兽全部都是昆虫，种类多达 100 种以上。玩家要在游戏中扮演一名新手昆虫训练师，往"昆虫训练师冠军"这个目标努力，在途中可以在野外捕捉各种昆虫对其进行培养，然后再挑选其中 3 只组队与其他人进行对战。根据昆虫不同的特性，可以组合出攻击型、防御型、速度型 3 种队伍，利用队伍的特性来击败对手。玩家还能在商店购买各种道具辅助昆虫战斗，甚至还能让昆虫修炼出各种魄力的必杀技来取得胜利。

画面	■■■■□	系统	■■■□□
音乐	■■■■□	耐玩度	■■■□□

太鼓之达人 和田兄弟的时空大冒险

太鼓の达人 どんとかつの时空大冒险

推荐度 **8**

BNGI	MUG	音乐	日版	2014 年 6 月 26 日	1 ~ 4 人	5119 日元
全年龄	对应邂逅通信 / 无意识通信 / 分享游戏	备注：无				

本作是"《太鼓之达人》系列"在 3DS 平台的第二部作品。RPG 模式依旧是游戏的一大卖点，玩家要操作咚酱穿越到各个时代，与历史上的有名人接触，并阻止企图破坏历史的教授一行人。RPG 模式中有比较丰富的收集和养成要素，玩家更是可以利用队伍成员的自由组合配合丰富的技能效果，构筑一支攻守兼备的队伍来作战。BOSS 战做得很有特色，谱面上会不时出现各种效果妨碍玩家的视线，大大地考验着玩家的心理素质和识谱能力。游戏收录歌曲数量不少，并且之后还在陆续更新 DLC 曲目和任务，更是有印章收集、联机对战等要素丰富游戏的乐趣并提高耐玩度。

画面	■■■■□	系统	■■■□□
音乐	■■■■■	耐玩度	■■■■■

岛屿之日

IslandDays

推荐度 5

Klon	AVG	文字冒险	日版	2014 年 7 月 3 日	1 人	6480 日元
15 岁以上	无对应周边		备注：无			

著名游戏角色伊藤诚带领一班后宫落难无人岛，开始了一段名为逃生实为谈恋爱的小岛生活。游戏由两大部分组成。剧情模式中，玩家必须选择和特定的女主角进行岛上探索，寻找食材和武器，同时与女主角的好感度。随着好感度的提高，在探索时可能还会发生特殊事件。另一部分则是战斗模式，操作上类似塔防游戏。主角一行要迎击觊觎着食材而不断来袭的野生动物，玩家在探索中找到的武器会在该模式下派上用场，而好感度则会影响女主角们的战力。在战斗中的活跃表现也同样会反过来影响剧情模式，表现活跃的女主角会更加容易一起行动及提高好感度。为了让玩家更好地享受剧情，在满足了一定条件后，还可以直接跳过特定的战斗。

画面 ■■■□□ 系统 ■■□□□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■□□□

滨虎 流烟世界

ハマトラ Look at Smoking World

推荐度 5

Furyu	RPG	角色扮演	日版	2014 年 7 月 17 日	1 人	6458 日元
12 岁以上	无对应周边		备注：无			

正所谓 ACG 不分家，动画和漫画同时展开的《滨虎》也登陆 3DS 推出了游戏作品。游戏版的舞台从横滨变成了神户，剧情则由创作“《东京魔人学园》系列”的今井秋芳执笔，讲述了完全原创的故事。除了随着主线流程去解决神秘的大规模失忆时间之外，还要像原作一样去完成各种各样的委托。战斗系统是结合了战棋的回合制战斗，角色的攻击和移动都会消耗 AP，相对的，只要 AP 没有用完就可以一直行动，将特定的攻击按顺序使出还能形成 COMBO。角色的站位还有方向的概念，从敌人的背后发起攻击，可以造成更大的伤害。本作的角色培养比较独特，只经历战斗是无法升级的，能力提升和技能学习都得借助混合果汁。

画面 ■■□□□ 系统 ■■□□□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■□□□

妖怪手表 2 元祖・本家

妖怪ウォッチ 2 元祖・本家

推荐度 9

Level-5	RPG	角色扮演	日版	2014 年 7 月 10 日	1 ~ 4 人	4968 日元
全年龄	对应邂逅通信 / 无意识通信		备注：无			

游戏以双版本的形式发售，在妖怪数量、地图场景、系统要素等方面都较前作增加了大量内容，游戏通关后仍然有大量的支线任务和隐藏迷宫等内容供玩家探索，对前作几乎所有 BOSS 的收录也让本作在内容上显得非常厚道。在主线剧情方面，本作融入了”穿越“的要素让主人公回到了六十年前一探妖怪手表诞生的秘密，并展开了别样的冒险。此外，游戏强化了联机方面的内容，玩家不仅可以通过本地或网络联机与其他玩家进行对战，也可以在破坏者模式中享受共斗的乐趣。并且本作在原有的通过邂逅通信在漂泊庄交换妖怪的基础上，增加了能直接与其他玩家交换妖怪的“奖章交换”功能。

画面 ■■■■□ 系统 ■■■■■
音乐 ■■■■□ 耐玩度 ■■■■■

高达 挑战三世代 SP

ガンダムトライエイジ SP

推荐度 8

BNGI	TAB	桌面・卡片	日版	2014 年 7 月 17 日	1 ~ 2 人	6145 日元
全年龄	对应邂逅通信		备注：无			

本作是街机平台人气高达题材卡牌游戏《高达 挑战三世代》的 3DS 移植版，3DS 版的玩法和街机版的一样，而且 3DS 的上下屏正好对应街机版的两个画面，所以连操作性上也和街机版相近，同时游戏也对应按键操作，不适应触控操作的玩家也可以流畅地进行游戏。卡片方面，游戏中共收录了 1400 张以上的卡片，其中任务数在 400 种以上，还有 120 人以上的机师和 160 架以上的机体，巴纳吉的独角兽高达、刹那的 00 高达、基拉的自由高达等玩家熟悉的机师和机体都会登场。3DS 版追加了图鉴功能，可以确认自己收集到的卡片以及每张卡片的详细内容，对卡片收集爱好者来说是一项非常方便的功能。

画面 ■■■□□ 系统 ■■■■□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■■■□

Fate/kaleid liner 魔法少女☆伊莉雅

Fate/kaleid liner プリズマ☆イリヤ

推荐度 4

角川 Games	A・AVG	动作冒险	日版	2014 年 7 月 31 日	1 人	6480 日元
12 岁以上	无对应周边		备注：无			

本作是由大名鼎鼎的“《Fate》系列”所衍生而来的平行世界全新系列。故事的中心不再是英灵，而是以魔法少女们为主轴。剧情为动画第一季结束后的原创桥段，伊莉雅和美游等魔法少女要在 7 天内重新收集散落在冬木市的阶职卡。剧情以探索 + 对话的方式推进，战斗则是在 3D 化的立体场地中进行。冒险过程中除了阶职卡以外，玩家还能获得元素卡，借由发动这些卡片，少女们能够使用各种强力的魔法，来帮助她们降服暴走的英灵们。当然发动阶职卡的话，也可以重现原作中的限定召唤和梦幻召唤，化身为英灵进行战斗。本作共有 8 个结局。以全破为目标努力吧。

画面 ■■□□□　系统 ■■□□□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■□□□□

闪乱神乐 2 真红

闪乱カグラ 2 – 真红 –

推荐度 7

Marvelous	ACT	动作	日版	2014 年 8 月 7 日	1 ~ 2 人	6998 日元
17 岁以上	对应邂逅通信 / 扩张右滑杆		备注：无			

经历了 PSV 平台的 3D 尝试、并大获成功后，Marvelous 也没有忘记系列发迹的 3DS 平台，并将 3D 化得到的经验完完全全地借鉴了过来。本作是 3DS 上系列的最新续作，剧情沿袭前作《红莲》的设定，却又有稍许不同。PSV 平台的月闪和新组建的秘立蛇女并未登场，半藏学园和焰红莲队的对手则是忍者们共同的敌人妖魔。本作最大的特点是加入了双人战，单人游戏时玩家也可以通过切换主控角色，来达成各种各样华丽的战斗方式。新追加的“合体秘传忍法”和改良自“命驱”的“命悬”系统都极具爽快感。与巨大 BOSS 的战斗也是本作中首次引入，可以看出本系列正在逐渐壮大。

画面 ■■■□□　系统 ■■■□□
音乐 ■■■■■　耐玩度 ■■■■□

龙珠英雄 终极任务 2

ドラゴンボールヒーローズ アルティメットミッション2

推荐度 7

BNGI	TAB	桌面・卡片	日版	2014 年 8 月 7 日	1 ~ 4 人	6145 日元
全年龄	无对应周边		备注：无			

龙珠卡片对战系列《龙珠英雄 终极任务》第二作降临 3DS，从自己收集的卡片中选出 5 个卡片角色来进行 5 对 5 的激烈对战，灵活运用卡片的能力与角色必杀技去取得胜利吧！本作不仅能够继承在 3DS 上的前作存档，还把卡牌的数量增加至 2000 张，更有新加入的“终极宇宙模式”和《龙珠 Z 布欧篇》剧情。除此之外，游戏还添加了新的最难模式“爆裂极限任务”，要求不重复使用卡片来连续打赢数场对战，难易度还会随着战斗次数越来越高。玩家还可以用游戏内的“战斗力探测模式”对人的脸部拍摄得出战斗力，出现新的强力 BOSS。

画面 ■■■■□　系统 ■■■■□
音乐 ■■■■□　耐玩度 ■■■■□

徽章机器人 8 甲虫版・锹形虫版

メダロット 8 カブト Ver./ クワガタ Ver.

推荐度 7

Rocket Company	RPG	角色扮演	日版	2014 年 8 月 28 日	1 ~ 2 人	6264 日元
全年龄	对应邂逅通信、无意识通信		备注：无			

本作是以昆虫机器人作为卖点的“《徽章机器人》系列”的最新作，游戏一改以往的风格，首次采用了侦探主题，玩家化身为侦探，通过打听情报和徽章机器人对战等行动，和同伴一起阻止怪盗团的野心得逞。徽章机器人依旧是游戏的核心，玩家可以用不同的零件组装自己的机器人，并用它和对手展开激烈的徽章机器人对战。游戏中有 200 种以上的徽章机器人登场，其中新机体的数量在 60 架以上，并且还有新的零件种类，玩家在拼装机器人时可更加自由地发挥。通过互联网和 3DS 的通信功能还能和其他玩家进行对战或交换部件，最大限度享受收集和交流的乐趣。

画面 ■■■□□　系统 ■■■■□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■■■□

3DS进行时

在游戏发售后用DLC来延续游戏的热度已经是一种普遍的做法，而注重玩家体验的厂商还会适时推出升级补丁来改善游戏。本栏目旨在介绍这一部分内容，重燃玩家对游戏的热情。

DLC介绍

《怪物猎人4》新下载任务

版本 日版　售价 免费

沉寂了一段时间后，《MH4》的下载任务终于再度开始更新，从7月以来，共更新了“金の仁王、并び立つ”、“USJ・苍と金の热き竞演！”、“USJ・ザボアザギル3D”、“ユニクロ・果てしなき挑战”、“ユニクロ・アイデアを求めて”、“邪王の怒りは天盖を冲きて”几个任务，其中“金の仁王、并び立つ”和“邪王の怒りは天盖を冲きて”是出EX系列装备素材的高难度任务，USJ和ユニクロ前缀的则是分别和大阪环球影城、优衣库的合作任务，出的素材可以做相关的“捏他”型装备。

《交响旋律 最终幻想 谢幕》追加曲目与角色

版本 日版　售价 150日元

本作从游戏发售开始，就以平均两周一次的频率不断更新DLC，截止目前已经更新到了第九弹。更新的内容大部分为系列各作品的曲目，歌曲类型全为BMS和FMS，除第一弹的“バトル2”（出自《FFⅤ》）和“ローズ・オブ・メイ”（出自《FFIX》）为限时免费下载外，每首歌曲的售价均为150日元。另外，前七弹DLC中，每弹还更新了一名DLC角色，每名角色的售价也为150日元，可购买喜爱的角色加入队伍共同作战。

《太鼓之达人 和田兄弟的时空大冒险》新曲目包

版本 日版　售价 162～540日元

自游戏发售至今，本作共更新了四弹DLC的内容，于发售日当天更新的“日本一决定战2013 决胜パック”中包含3首歌曲；7月1日更新的是《环球旅行 拓麻歌子》的联动曲目和联动服装。之后于7月25日和8月25日更新的均为任务追加包，每弹的内容除了均有5首歌曲外，还对应一个追加任务，除了能收服新怪物同伴外，登场的己方同伴均为之前任氏掌机系列作品RPG模式中出现过的角色，游戏的场景则对应时空大冒险模式中的前两章。追加任务包的性价比较高，推荐购买。

《Persona Q 暗影迷宫》新增副Presona

版本 日版　售价 免费～600日元

本作DLC更新频率较快，目前总共推出四批，总数达9个。其中包括4个副Persona和5个迷宫导航语音，4个Persona中初期配信的两个能力值并不高，不过后期70级的タナトス和92级的マガツイザナギ均十分强力，给角色装备后可大幅提升在迷宫中的生存能力，在二周目依旧有出色发挥。导航语音则是玛格丽特三姐弟以及玛丽和菜菜子5人，需要注意他们只有语音，并不会像理世和风花那样提供辅助技能。

《哆啦A梦 新·野比的大魔境 贝克与5人探险队》追加任务

版本	日版	售价	免费

本作以《哆啦A梦》最新剧场版动画为主题，在发售后还通过QR码的形式陆续追加了各种免费任务。用3DS的摄像头读取图中的QR码即可解锁对应DLC，除了官网的“WEB限定任务”能操作静香外，其他4个任务包括：操作哆啦A梦收集硬币，操作野比用空气炮教训犀牛，操作小夫到达迷宫终点，以及操作胖虎击退蛇群。

《迪士尼 魔法城堡 我的快乐生活》新增装饰

版本	日版	售价	免费～4美元

本作的美版于今年4月发售后，根据月份和节日推出了一系列的DLC。DLC会提供新道具的合成配方，这些物品大多为角色服装、头饰及手杖，不过也有猫咪主题及《睡美人》主题的咖啡店装饰。内容最丰厚的当属《加勒比海盗》世界包，新增了一个世界的同时，还加入了大量的衣服、家具、料理和手杖。原本日版当中收费的部分DLC，在美版当中变成了免费，这也算是一点小小的福利吧。

《海贼王 红 无限世界》斗技场模式

版本	日版	售价	免费

呼应漫画连载的最新剧情，其他平台推出的同名移植作加入了“斗技场模式”，而3DS版自然也不甘落后。在新追加的斗技场中，玩家要操纵不同的角色在战斗中胜出，提升自己的名次，最终制霸斗技场。除了可以操纵在剧情模式中登场的敌方角色外，厂商还新加入了藤虎和多弗朗明哥两名新角色。该模式不仅能让玩家尽情享受对战的乐趣，满足了一定的战绩之后，在剧情模式中会开启新的任务以及获得素材奖励。对于已经完成了所有任务和厌倦了刷刷刷的玩家来说，可谓注入了新的刺激。

《马里奥高尔夫 世界巡回赛》全新赛道及球手

版本	日版、美版、欧版
售价	648日元、5.99美元、5.99欧元/（三合一套装）1620日元、14.99美元、14.99欧元

针对已经在本作中成为一名精湛球手的玩家，任天堂放出了3个DLC。每个DLC都包含2条赛道及1名新角色。“蘑菇包”对应奇诺皮子，“花朵包”对应来自《超级马里奥兄弟U》的托点，而“星星包”则对应《超级马里奥银河》里的萝塞塔公主。想要一口气买买买的玩家还可以选择“三合一套装”，价格会比分别购入更加优惠。买齐3个DLC的话，还可以得到新角色黄金马里奥。

更新补丁

《钢铁潜水员 潜艇战争》3.0版本补丁

版本	日版、美版、欧版

本作迎来了其V3.0的更新，此次增加的潜艇、船员和关卡都是“入队”之后在游戏中直接解锁，虽然没有增加DLC，但开放了未入队也可购入之前的DLC潜艇的限制，也算让未入队玩家拥有了更多的选择。另外，这次配信除了大大强化了好友联机、对潜艇能力做了平衡性的调整之外，更增加了受到己方攻击不会受到伤害的设定，这个改变很显然也会令之前的战斗形式产生不小的改变。

《故乡物语》1.2版本补丁

版本	日版

离本作发售已过去了大半年，厂商却在这个时间点放出了游戏的更新补丁。在1.2版本当中，新增了钓鱼这一要素，可供钓鱼的场景共有4处，包括“思い出の丘”、“川のほとり”、“泷の见える森”、“海边”，而能够钓到的鱼类也是五花八门。玩家在水边抛竿后，只要看准时间按键就能够把鱼钓起来。钓到的鱼可以作为商品在自家的商店里贩卖。

3DS下载游戏图鉴

“掌机e时代”主要以图鉴的形式，为玩家们展示和介绍任天堂e商店推出的3DS专用下载游戏和应用软件。本栏目精选了2014年3月至2014年7月期间发售的3DS下载游戏、软件共58款，每款都有小编的推荐度打分，以C、B、A、S逐级提升。用3DS的摄像头读取QR码可以直接进入e商店的对应下载页面，请玩家们注意美服和日服的区别。

疯狂的小鸟 冬季 3D

バードマニア ウインター3D

推荐度				
B	Teyon	ACT	日版	2014年3月5日
	1人	100日元	全年龄	无对应周边

本作是人气ACT游戏“《疯狂的小鸟》系列”第二弹作品。由于是以冬季为主题，游戏中能看到被大雪覆盖的场景，而玩家则要控制小鸟在各个场景冒险，并救出被困的同伴们。游戏采用直观的触屏操作来控制小鸟的飞行高度，躲避障碍物的同时还要收集五星、气球等加分道具，接触到迎面飞来的小鸟后还可以产生得分加成和加速效果。游戏中加入“在线排名”系统，玩家可以将分数上传后和全世界的玩家进行比拼。

假期冒险 公园守护者

Vacation Adventures: Park Ranger

推荐度				
B	Microvalue	PUZ	美版	2014年3月6日
	1人	7.99美元	全年龄	无对应周边

在游戏中，玩家扮演的是在国家公园工作的管理人。除了带领游客亲自游览众多景区，观赏大自然的鬼斧神工外，玩家还可以参加诸如划船、攀岩、骑马、山地骑行等活动。但除了游乐活动外，玩家还需要在游戏中履行管理人守护公园的基本职责，比如回收公园中的垃圾保护公园中整洁的环境，帮游客找回丢失的东西等等。总的来说是一款可以让玩家在丰富场景中轻松寻找隐藏物品为主要基调的小游戏合集。

神秘黄金城 秘径

The Mysterious Cities of Gold: Secret Paths

推荐度				
B	Ynnis Interactive	ACT	美版	2014年3月6日
	1人	14.99美元	全年龄	无对应周边

游戏改编自同名的美国动画，故事主线和画风都忠实还原了原作风格。故事以西方人眼中的中国为舞台，玩家要操纵三名主角在这片大陆进行探险，寻找传说中的黄金城。与副标题“秘径”呼应，在关卡中，玩家需要仔细观察环境来找出一条路径，灵活运用三名主角的不同能力，避开敌人到达关底。满足了一定条件可以解开游戏中的成就，像是在不被捕获的情况下过关、快速过关以及集齐关卡内的卷轴等等。

黑子风格

黒子スタイル

推荐度				
A	Inplas	ACT	日版	2014年3月12日
	1人	600日元	全年龄	无对应周边

爱看书的主人公“黑子”被潜入书里的“梦魔”所干扰而陷入了梦境，为了驱除梦魔帮助书中原本的居民，黑子使用各种风格的化身，进入书中与梦魔对抗。游戏采用了移动平台比较流行的跑酷类玩法，不过地图被分为了远、中、近三条路线，玩家可以在这三条线程里随意切换。奔跑途中可收集道具来打倒敌人以及收集宝石强化自身，不同风格的化身在属性和能力上也有着明显区别，每一大关完成后还有隐藏关卡等待玩家挑战。

口袋妖怪战斗方块

ポケモンバトルトローゼ

推荐度 A	Pokemon/Genius Sonority	PUZ	日版	2014年3月12日
	1~4人	800日元	全年龄	无对应周边

以《口袋妖怪》为主题的三消方块游戏，除了以口袋妖怪做方块图案，更将原作令人欲罢不能的收集和战斗要素结合起来。收集方面，本作收录了至游戏发售为止的全部718种精灵，很多精灵的多形态也有收录，这些精灵中有的是普通战斗中收服，有的则是满足一定条件才会开启；而战斗方面，也引入了原作的属性相克的概念，活用属性相克面对强敌才更加容易胜出。此外本作也有超级连锁的概念，以几十连一口气打败几千HP的强敌时，相当有成就感。

轻松钓鱼3D

おきらくフィッシング3D

推荐度 B	Arc System Works	SPG	日版	2014年3月12日
	1人	510日元	全年龄	无对应周边

本作是“《轻松》系列”以钓鱼为主题的一款作品，玩家要选择“轻松一家”的其中一人，与其他家庭成员一决胜负。游戏中共有三种模式可供选择，分别是和其他对手依次进行对决的“比赛模式”；自由选择难易度和舞台的“自由对战”和以连胜为目的，挑战不断出现的对手的“生存模式”。游戏依旧走的是轻松风格，除了各种钓竿和诱饵的选择外，玩家还可以使用必杀技来提高垂钓的速度，更是可以使用道具来妨碍对手钓鱼。

气泡小世界

Bubble Pop World

推荐度 C	Cypronia	ACT	美版	2014年3月13日
	1人	4.99美元	全年龄	对应AR卡片

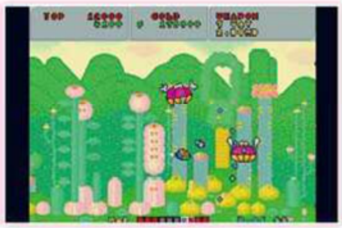
本作是一款典型的三消游戏，但对3DS专属AR卡片的运用又使得本作的三消操作完全融入了现实场景中，玩家需要变换自身和3DS的角度消除同颜色的气泡，互动感十足。游戏有解密和街机两种模式，在解密模式中玩家需要通过气泡的限定组合解锁拼图，拼图的类型更是多达60种以上；而在街机模式中玩家需要通过8种迷你游戏来探索神秘的海底世界。除此之外，玩家还可以亲自编辑原创关卡，并通过QR码与朋友进行分享。

3D 幻想领域 欧帕欧帕兄弟

3D ファンタジーゾーン オパオパブラザーズ

推荐度 B	SEGA	STG	日版	2014年3月19日
	1人	823日元	全年龄	无对应周边

《幻想领域》是1986年的街机游戏，后来曾移植到众多平台，如今该作以3D复刻的形式重新出现在玩家们面前。作为一款横版卷轴式射击游戏，玩家在击倒敌人时可以获得金币，利用金币就能在商店购买炸弹、武器、引擎等装备，对机体进行强化。3DS版除了对应立体显示外，还搭载了以主人公欧帕欧帕的弟弟展开游戏的“乌帕乌帕模式”，已购买的武器可以在下屏随时切换。金币还可以用于解锁游戏设定中的隐藏要素。



钢铁帝国

钢铁帝国 STEEL EMPIRE

推荐度 B	甲南电机制作所	STG	日版	2014年3月19日
	1人	2940日元	全年龄	无对应周边

以蒸汽朋克为世界观的2D横向卷轴射击游戏，是MD和GBA上登陆过的同名游戏复刻版。当时就有着出色画面和音乐的本作，此次进一步提升了画面品质，并且对应3D显示，过关可保存游戏录像，难度选择同时满足了不擅长射击游戏的玩家和高手。玩家要操作自机前后移动，射击弹药并放出爆弹，攻略敌方的军事设施。课题挑战可让玩家全面测试自己的水平，达成挑战能解锁多种成就，全部解锁能获得某种究极奖励。

本格国际象棋

Pure Chess

推荐度 B	Ripstone	PUZ	美版	2014年3月20日
	1~2人	7.99美元	全年龄	无对应周边

游戏中共有三种不同难度的锦标赛，分别供初学者、熟练者及高手进行挑战，同时也相应地准备了综合性指导，教授入门、进阶及高级的国际象棋技巧。本作支持在线对战，而玩家在游戏中的表现也会被记录下来。本作还准备了100局残局供玩家享受对弈之外的乐趣。游戏里共有三款造型各异的棋子供玩家使用，作为对弈场地的博物馆、阁楼及图书馆都有着精细的描绘，而古典、爵士等多种风格的音乐让玩家能更好地专注于棋局。

九合一 街机游戏合集

9-in-1 アーケードコレクション

推荐度	Teyon	ETC	日版	2014年3月24日
B	1人	300日元	全年龄	无对应周边

本作是一款怀旧街机游戏合集，收录了《打砖块》、《特别配送》、《忍者猴》、《盒子逻辑》、《混乱空间》、《完美着陆》、《茶托餐厅》、《恶魔的迷路》和《幽灵笼子》共9款8位机时期的经典街机游戏。游戏保持了8位机的风格，无论是画面、音乐还是内容构成，都可以让80后的玩家勾起当年的游戏记忆，同时游戏也与时俱进地强化了难度，攻略起来有一定技术要求，需要玩家熟悉版面和合理利用关卡里的强化道具才能过关。

鬼怪侦探 信太的不可思议事件簿

もののけ探偵 信太のあやかし事件帐

推荐度	Arc System Works	AVG	日版	2014年3月26日
B	1人	800日元	全年龄	无对应周边

本作是一款富含日本大正时代浪漫气氛的鬼怪系侦探文字AVG。在游戏设定中，因为妖魔鬼怪的关系，世上经常发生不可思议的事件。主人公森信太继承了从祖辈代代相传的鬼怪侦探一职，与未婚妻志保和式纸助手小白一起挑战各种疑难事件。事件发生之后，玩家要操控森信太在剧情部分和对话部分搜集情报，前往各个地点调查现场环境，偶尔还要通过各种迷你游戏解谜或是与鬼怪战斗，从而解决事件。

空岛之箭 无影的老师与基隆的封印之匙

アロー・オブ・ラピュタ 影なし先生とキロンの封鍵

推荐度	Artepiazza	RPG	日版	2014年3月26日
B	1人	500日元	全年龄	无对应周边

一款中世纪幻想风格的塔防角色扮演，舞台是虚构的骑士养成学校，由于面临魔物的突然侵略，玩家需要在各式地形上配置精灵士兵迎击敌人。兵种包括剑士、猎人、重骑士、魔导士、炮兵和精灵石6种，配置后会对魔军造成伤害，运用兵种克制是游戏的战略要素所在。作为系列第二作，这次新增了相当于英雄的“队长”单位，队长能通过战斗累积经验值，获得成长并习得多种技能，如对敌人造成伤害、减缓敌军移动速度等。

滑板猫

Skater Cat

推荐度	Teyon	ACT	美版	2014年3月27日
B	1人	4.99美元	全年龄	对应邂逅通信/无意识通信

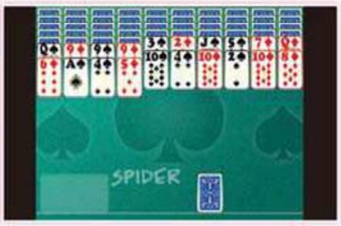
本作是一款横版强制卷轴式ACT，玩家要控制一只小猫奥利在场景中操作滑板快速移动，利用各种技巧收集沿途的食物和迷路的猫咪，带领它们前往终点。游戏包含3大世界超过25个关卡，其中设有90枚奖章可供收集，用于解锁奖励要素，诸如用自己的Mii形象挑战关卡等。通过邂逅通信和无意识通信的形式，玩家间可以交换成绩，游戏时其他玩家的影子形象会出现在场景中，凭此可以学习他人的高分路线以及操作技巧。

单人扑克 纸牌·蜘蛛纸牌

SIMPLE DLシリーズ Vol.25 THE ソリティア －クロンダイク・スパイダー－

推荐度	D3 Publisher	TAB	日版	2014年4月2日
B	1人	300日元	全年龄	无对应周边

“《简单下载》系列”的扑克游戏，收录了纸牌和蜘蛛纸牌两种大众化的单人扑克玩法，其中纸牌中对应“翻1张牌”和“翻3张牌”两种规则，而蜘蛛纸牌对应“1种牌”、“2种牌”“4种牌”三种规则，玩家可按喜好选择。游戏搭载了辅助机能，如果遇到卡住的时候，可通过以减少一定的过关分数为代价，使用“提示”、“帮助”和“后退一步”来解决，谁都可以轻松地游戏。另外游戏还有改变纸牌花纹、桌面设计以及保存分数等便利的要素。



头文字D 完美换挡 在线

头文字Dパーフェクトシフト ONLINE

推荐度	SEGA	RAC	美版	2014年4月2日
C	1人	免费	全年龄	无对应周边

许久未有新作的《头文字D》以本体免费、道具课金的形式登陆3DS平台。游戏的操作异常简单，玩家只需在赛车过弯时按L/R键切换挡位，按键时机恰当达成完美换挡的话，就能实现帅气的漂移动作，一举甩开对手。原作中的经典角色纷纷以卡片的形式登场，卡片都拥有各自的技能。而AE86等经典车辆同样也会出现，玩家可用比赛后的金钱对其进行改装强化。玩家的操作、角色卡片的技能以及赛车的性能共同决定比赛的胜负。

战车3D

战车3D

推荐度	Arc System Works	ACT	日版	2014年4月2日
B	1人	700日元	全年龄	无对应周边

这是一款任务制的战车战斗动作游戏，分为与恶魔坦克军交战的“故事模式”和自由选择已通过关卡的“自由模式”。根据系统给出的任务，玩家要选择合适的战车切入战场。战车分为“高机动&连射”、“重装甲&长射程”和“广范围&高火力”3种类型，利用过关时的奖励星星可对战车加以升级，解放敌军占领的据点，取得英雄的称号。本作的画面虽然很偏卡通，但战车的移动轨迹和履带音效相当真实，战场气氛也异常火爆。

神秘视线 恐怖丛林

Mystery Case Files Dire Grove

推荐度	Tulip Games	PUZ	美版	2014年4月3日
C	1人	5.99美元	10岁以上	无对应周边

本作延续了前作的系统，主要是让玩家通过获取单词线索寻找线索物品，并将这些线索物品放置到所需的地方，以此解开这个身处恐怖丛林的废弃小镇中，隐藏了数千年之久的秘密。游戏中不仅有多个新颖巧妙的迷你游戏，还要求玩家动用智慧和策略去解开隐藏在场景中的机关谜题。相较前作，本作的场景更为丰富，游戏的通关时间也有所加长，诡异的背景音乐和应景的音效也凸显了其阴森恐怖的氛围。

神秘视线 幽灵山庄

Mystery Case Files Ravenhearst

推荐度	Tulip Games	PUZ	美版	2014年4月3日
B	1人	5.99美元	10岁以上	无对应周边

在本作中玩家扮演的侦探受英国女王之命，前往名为“乌鸦赫斯特庄园”的庄园调查某起古老离奇的案件，并力图揭开隐藏在庄园中的某个秘密。本作共有29个游戏场景，游戏角色需要利用探测器，并按照单词提示穿梭于场景中寻找正确的物品，某些物品的位置十分隐蔽需要玩家开动一番脑筋。游戏共有2种模式，22种关卡和3种玩法，巧妙的门锁机关也使得本作有着兼具着密室逃脱和逻辑推理的双重风格。

和平之空

SKYPEACE

推荐度	Sonic Powered	ACT	日版	2014年4月9日
B	1人	300日元	全年龄	无对应周边

看似飞行射击的本作实际是一款跑酷类游戏，玩家要避开重重出现的敌人，向终点进发，操作简单，节奏爽快。关卡中设置了大量金币，在回避过程中如何连续尽可能多地吃到金币，是获取高分评价的关键。场景中的龙卷风可令角色行动加速，拥有护罩后能短时间内抵挡敌方伤害，获得能量核心更可进入无敌状态，扫清屏幕中的敌人。根据玩家对关卡的完成度，可获得多种称号和S级评价，争取在总共10个关卡中均完成S级挑战吧。

扑克统治者

Governor of Poker

推荐度	Teyon	TAB	美版	2014年4月10日
C	1人	4.99美元	13岁以上	无对应周边

玩扑克有啥用？玩扑克可以成为德克萨斯州长！玩家的足迹将从灼热的小镇圣萨巴开始，踏遍10个小镇的酒吧并在德州扑克锦标赛中赢得名声和财富，最终成为州长来接管整个德克萨斯州！玩家可以用手中的钞票买下房产，在城镇中扩大势力并赚取租金，还可以买下交通工具，到更遥远的城镇去一显身手。当然，不愿意花漫长的时间打拼的玩家，也可以选择快速模式，享受纯粹的德州扑克的乐趣。

奇幻魔方

Boxzle

推荐度	Pouncing Kitten Games	PUZ	美版	2014年4月10日
C	1人	2.99美元	全年龄	无对应周边

这是一款以类似魔方的操作方式进行的益智游戏。游戏会将一副照片切割成若干碎片，并用这些碎片组成一个类似魔方一样的盒子。玩家需要做的，就是通过平移、扭转以及两者混合的方式，借助下屏的辅助，将被切割的照片还原成应有的样子。每张照片都相当于一个关卡，每个关卡都拥有4种难度，照片被切割的尺寸及数目会依据难度有所不同。游戏中共有120个挑战，想必会让喜欢益智游戏的玩家爱不释手。

大西洋任务

Atlantic Quest

推荐度 B	Maximum Games	PUZ	美版	2014年4月15日
	1人	4.99美元	全年龄	无对应周边

游戏的背景是受到沉船漏油污染的海洋世界，四只海洋生物为了拯救海里的生命挺身而出，而玩家的使命就是帮助它们，一同让大海恢复蔚蓝。在这样的背景设定下，原本普通的三消游戏就显得高大上起来，因为玩家需要消去的正是污染海洋的油污，除此之外，还需要救出指定数量的鱼类才可以过关。游戏共有12个区域，每个区域都有9个关卡和隐藏要素，再加上内置的成就系统，可以让热爱三消游戏的玩家打发不少时间。

网球

SIMPLE DLシリーズ Vol.26 THE テニス

推荐度 B	D3 Publisher	SPG	日版	2014年4月16日
	1～4人	400日元	全年龄	对应分享游戏

可供多人娱乐的网球游戏登陆3DS平台。玩家可以在8名不同的角色中选择一名作为自己的分身参赛。角色能力值分为力量、旋转、移动和控球四项，8名角色各有所长，能够对应玩家擅长的比赛风格。对战模式分为单打和双打，通过分享游戏可以做到四人同乐。对战规则有练习赛和淘汰赛，对应玩家的空闲游戏长短。角色除了通过简单操作来完成多种多样的击球以外，还能使用强力的必杀技击球哦。

3D超越

3D アウトラン

推荐度 C	SEGA	RAC	日版	2014年4月23日
	1人	823日元	全年龄	无对应周边

SEGA“3D复刻”系列的又一作品，《超越》是1986年街机上的经典赛车游戏，强调配合框体的晃动带给玩家身临其境之感。本作通过3D立体显示带给玩家全新的游戏体验，驾驶着敞篷跑车、载着金发美女在公路上飞驰的同时，感受着欧洲的城市风光。在开启“移动框体”模式后，能令玩家回想起当年在街机厅游戏时的快乐。本作追加了新的车型，并设有音乐鉴赏模式，任玩家随时聆听欣赏经典的BGM。

比特男孩 街机版

Bit Boy!! ARCADE

推荐度 C	Bplus	ACT	美版	2014年4月17日
	1人	7.99美元	全年龄	无对应周边

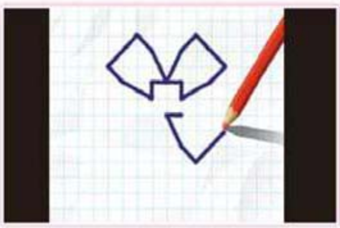
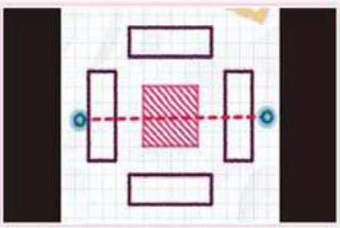
《比特男孩》原是Wii平台的下载游戏，本作延续了其整体风格，充满像素的画面和玩法都非常复古。玩家要控制一个像素，在充斥着各种机关的场景中，利用跳跃、爆炸等方式解救像素伙伴。在熟悉场景的元素和机关的规律后，用最快的速度完成关卡并尽可能地获取高分是本作的乐趣，特定的关卡还有BOSS战等待着玩家挑战。游戏更设有50个内置成就供玩家解锁，配合“街机版”的名称，游戏前和接关时都需要玩家模拟街机的投币操作。

涂鸦切割

SLICE IT!

推荐度 B	Arc System Works	PUZ	日版	2014年4月23日
	1人	500日元	全年龄	无对应周边

《涂鸦切割》是一款在各种各样的图形上画线、将其切分为同样大小的图形的新感觉PUZ。游戏的规则很简单，玩家使用触控笔在图形上画直线，画好后图形就会根据线的轨迹被切开，只要在指定的笔数内将图形切分成同样大小就算过关，而点击下方的橡皮擦图标能让上次画的线消去。模式方面分为收录了多这个章节的通常模式和在30秒内不断解决一个接一个谜题的快速模式两种，并且还有各种各样的课题挑战需要玩家完成了一定条件后才会开启。

神秘视线 重返幽灵山庄

Mystery Case Files Retun to Ravenhearst

推荐度 B	Tulip Games	PUZ	美版	2014年4月24日
	1人	5.99美元	10岁以上	无对应周边

本作的舞台是始建于1895年的乌鸦赫斯特庄园，随着时间的流逝，这座原本是庄园主对心爱女子感情象征的伟大庄园逐渐变得越发阴森诡秘，荒无人烟。但某日艾玛日记的再现使得它又重新进入了人们的视线，玩家扮演的侦探将受命解开隐藏在其中的秘密。除保留系列前作中经典的解谜形式外，多达150个游戏场景、对关卡限时的取消以及在机关解密内容比重的调整，都使得玩家可以更深入地体验本作。

连击英雄

SIMPLE DLシリーズ Vol.28 THE 连击英雄

推荐度 B	D3 Publisher	STG	日版	2014年4月30日
	1人	550日元	全年龄	无对应周边

本作是一款用简单操作将不断来袭的怪物击倒、享受横扫千军快感的STG。游戏中要在骑士、魔法师和弓箭手三种角色里选择其一，为了救出被掳走的圣女而展开冒险。三名角色都各有特色，并且随着等级的提升，角色攻击方式和威力都会得到强化，同时还可以使用强力的必杀技。在每个关卡的最后，还有兽人国王、骸骨战士和魔人等巨大BOSS登场，玩家需要打到它们才能继续前进，而且越到后面所面对的BOSS也越强力。

热血魔法物语

热血魔法物语

推荐度 B	Arc System Works	A・RPG	日版	2014年4月30日
	1人	994日元	12岁以上	无对应周边

“《热血》系列”的周边作品，国夫君和同伴们来到架空的魔法世界，将水晶塔从黑云中拯救出来，让七色光芒重返大地。本作的基本推进方式与普通RPG相同，一行人要辗转于城镇与野外场景，寻找关键角色触发剧情，击破各个节点的关键BOSS。切入战斗后则还原了《热血》本家的战斗方式，利用拳打脚踢和各种道具殴打敌人。游戏中还设置了大量支线任务，完成它们可获得装备奖励和全新同伴，作为一款下载游戏的耐玩度颇高。

扫雷涂鸦

SIMPLE DLシリーズ Vol.27 THE イラストパズル

推荐度 C	D3 Publisher	PUZ	日版	2014年4月30日
	1人	400日元	全年龄	无对应周边

本作是以数字为提示扫雷（严格来说不是扫雷规则），最终完成涂鸦的创新益智游戏。玩家要参考下屏左侧和上侧的数字，将地雷全部找出来。不确定的部分可以暂时涂上蓝色示警。找出全部地雷后，下屏的图案会变成生动可爱的涂鸦显示在上屏。操作方面可以用按键操作，也能直接用触控笔在下屏点击。游戏本体收录了“10×10”、“15×15”、“20×20”共计100问，通过购买DLC还能再追加50问。

逃脱冒险 带来幸福的红石

脱出アドベンチャー シアワセの赤い石

推荐度 A	Arc System Works	AVG	日版	2014年4月30日
	1人	820日元	全年龄	无对应周边

本作是一款逃脱题材的冒险游戏。这个城市流传着一则都市传说，如果遵从红石的细语，幸福就会到来，女主角时野若留为了探寻这则传说的真相，与同班同学彦道和秀之介一起来到了废弃的坑道，不过在这里遇到了不可思议的谜题和密室。在游戏中，玩家要通过收集、合成情报来探寻红石的秘密；通过调查寻找道具来解开突如其来的谜题；通过分解和组装物品来获得新道具，仔细探寻一切线索，脱出密室的同时找出红石的真相。

脱出星人 疯狂大逃跑

脱出星人！？ デルデルデルデ

推荐度 B	G-style	ACT	日版	2014年4月30日
	1人	500日元	全年龄	无对应周边

本作是操控宇宙人迪鲁迪在限制时间内不断破坏障碍物“捕捉激光器”，并逃离宇宙船的逃脱类动作游戏。游戏走的是幽默夸张风格，玩家只需按下B键，迪鲁迪就会做出华丽的“狂热动作”来破坏障碍物或是解除陷阱。“捕捉激光器”可以看做是加时道具，破坏之后能够延长逃脱时间，同时破坏多个还能进一步得到奖励时间。关卡中的陷阱多种多样，玩家要利用QTE等手段来将其攻克。本作还支持自定义编辑迪鲁迪的颜色。

阿扎达

Azada

推荐度 B	Tulip Games	PUZ	美版	2014年5月1日
	1人	5.99美元	全年龄	无对应周边

在游戏中玩家需要解放被封印在魔法书中的提多（Titus），而解救他的的方法则是解开阿扎达的一系列谜题，找出隐藏的线索，填补这本被诅咒的魔法书中的空白页面。游戏中共有40种以上原创谜题和5种谜题难度等级，随着剧情的推进玩家还可以根据线索解锁隐藏的等级。包含拼图、火柴棍谜题、数独等形式丰富的解密小游戏也提升了本作的耐玩度。

神创世界 格林西亚
Grinsia

推荐度 A	Nicalis	RPG	美版	2014年5月8日
	1人	10美元	全年龄	无对应周边

本作是由Kemco开发的一款复古的日式RPG，采用了RPG鼎盛的SFC时期的16位像素风格，人设和剧情也非常传统，先前登陆PC和智能手机平台时受到了广泛的好评。游戏剧情围绕创造世界的两位女神以及她们所拥有的6件秘宝展开，玩家的同伴数量众多，不同的同伴在事件中的反应也各不相同。战斗系统采用传统的回合制，玩家持有的秘宝能够发动威力巨大的EX技。此外昼夜系统对城镇和剧情也都有影响。

停车之王 3D
Parking Star 3D

推荐度 C	Circle Ent.	SLG	美版	2014年5月8日
	1人	2.99美元	10岁以上	无对应周边

驾驶游戏玩家想必见过不少，停车游戏又是否见识过呢？没错，本错就是一款以“停车”为主题的游戏。玩家需要驾驶自己的爱车到达停车场，并按照指定方向停在指定位置，而且切记不要撞到石墩子上或是刮伤一旁的车。游戏中的停车场遍布全球，玩家可以在东京铁塔下、卢浮宫前，甚至是天安门广场上停车。游戏中共有4种汽车可选，每一种的性能都略有差异，完成任务后所得到的酬劳可以用于给自己的爱车进行喷涂改装，尽显个性。

ARC风格 足球2014
ARC STYLE: さっかー！！ 2014

推荐度 B	Arc System Works	SPG	日版	2014年5月14日
	1~2人	510日元	全年龄	对应分享游戏

“《ARC风格》系列”的足球游戏，这个系列一向以易上手和爽快为特点，所以本作删除了出界和越位等繁琐的规则，让玩家最大限度地享受足球的乐趣。游戏的模式共有世界大赛、表演赛和自定义三种，在世界大赛中，玩家可以从32个国家的代表队中选择一个参加晋级赛，以世界冠军为目标不断前进；表演赛则可以选择自己喜欢的队伍进行比赛，并且还可以用分享游戏功能和朋友进行对战；自定义模式中玩家可自由创造球员，构筑自己原创的球队。

月之编年史
Moon Chronicles

推荐度 B	Renegade Kid	FPS	美版	2014年5月15日
	1人	8.99美元	13岁以上	无对应周边

3DS玩家终于迎来了第一款第一人称射击游戏！游戏一共分为4章，为玩家逐步揭开一个发生在月球上的可怕秘密。目前仅发售了第一章，后续的部分将以DLC的形式推出。游戏为主角提供了两种不同手感的武器，除了通过射击消灭敌人之外，还包括了控制小机器人和驾驶交通工具进行探索的情节，随着剧情推进还会出现BOSS战。除了故事模式外，游戏中还有VR任务供玩家进行训练，提高射击技巧。

海龟冒险记
Turtle Tale

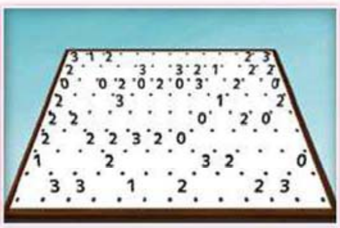
推荐度 C	Saturnine Games	ACT	美版	2014年5月22日
	1人	2.99美元	全年龄	无对应周边

海盗船长欧海尔率领猴子大军入侵了海龟岛，玩家所扮演的主角——海龟谢尔顿装备上水枪展开冒险，誓要为保卫家园而奋战。游戏采用2D横版卷轴式玩法，不含任何解谜要素，玩家只需一路挺进，用水枪攻击敌人，不过水枪没有升级的概念。除了面对海盗船长的最终战外，关卡中甚至没有设置其他BOSS战，不过整体难度却并不低，相比战斗更加考验玩家的跳跃技巧。每个关卡中都包含着100个水果，将它们收集齐便能解锁额外的奖励任务。

引线围城
SIMPLE DLシリーズ Vol.29 THE ラインパズル

推荐度 B	D3 Publisher	PUZ	日版	2014年5月28日
	1人	400日元	全年龄	无对应周边

本作是以数字为提示引线的益智游戏。数字代表着其所在方格以线包围的条数，玩家要依照这个提示，在该数字的周围划上等量的线条。如此反复操作，当同时满足画面上所有数字的要求，并没有违反规则时即视为过关。盘面上的线不可分叉也不可交叉。游戏收录了“12×8”、“15×10”、“18×12”三种盘面大小、共计100问，盘面也可变更为几种不同的风格以满足玩家的需要。



一千零一刺

1001 Spikes

推荐度				
A	Nicalis, Inc.	ACT	美版	2014年6月3日
	1～4人	15美元	13岁以上	无对应周边

游戏由吉姆·霍金斯这位著名考古学家的失踪展开，他在消失前给女儿汀娜留下了一张指引通往某座南美古庙遗迹的地图，并给自己疏远的儿子阿邦·霍金斯留下了寻找遗迹中隐秘宝藏的挑战。游戏难度极高，随着剧情的推进还会解锁大量的新角色，并且游戏中有着众多隐藏要素，特别是两个隐藏模式的内容十分丰富，且难度较主线低，方便玩家深入体验游戏的乐趣。出色的BGM和可爱的点阵画面也让游戏颇具风格。

盗贼与1000只口袋妖怪

とうぞくと1000びきのポケモン

推荐度				
A	Pokemon/MAQL	ETC	日版	2014年6月5日
	1人	免费	全年龄	对应邂逅通信/无意识通信

以《口袋妖怪》2014剧场版中的钻石矿国为舞台、影片中雌雄大盗作为反派BOSS的免费下载游戏。游戏操控《X·Y》的三个主角精灵：针栗鼠、火耳狐和泡沫蛙，自己选定的用3DS系统钱币或邂逅通信兑换，其他两只则通过邂逅通信积累。三种口袋妖怪分别对应三个按键，除了以数量压制对手，属性相克也是取胜的关键。此外还有些可以通过悄悄潜入而避开的战斗。如果去影院，还能下载到影院配送的特典关卡。

图形拼词游戏e5

ピクロスe5

推荐度				
B	Jupiter	PUZ	日版	2014年6月11日
	1人	500日元	全年龄	无对应周边

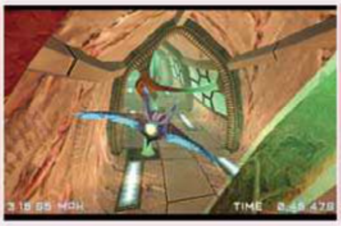
以数字为提示，给特定格子涂色后，使盘面上出现特定图案的知名益智游戏“《图形拼词游戏e》系列”又推出了新作。本作依旧搭载教学功能，并继承了前作的全部模式，其中包括20×15格的超大盘面谜题模式。游戏中的谜题全部焕然一新，多达150道以上的全新谜题等待玩家前来挑战。拥有系列前三作任意一作存档的话，还能玩到追加的特别谜题。当然本作也为初学者准备了详尽的教程和规则解说。

Ai赛车 异星

AiRace Xeno

推荐度				
B	QubicGames	RAC	美版	2014年6月12日
	1人	2.49美元	全年龄	无对应周边

“《Ai赛车》系列”登陆3DS平台的第二作，不过内容方面有所精简，只设置了3辆特性不同的赛车和9条风格迥异的赛道。游戏中的赛车和场景都充满了未来的科幻感，赛道则由各种管道、障碍和捷径构成。玩家要做的就是不断挑战自我、刷新最好成绩，与在线排行榜上的对手们比拼高下。本作支持按键和触摸屏两种操作方式，对应录像回放功能，能让玩家自我审视并提高成绩，更有内置的成就系统可供挑战。



吸血鬼射手Zx100

Van Helsing sniper Zx100

推荐度				
C	EnjoyUp Games	STG	美版	2014年6月12日
	1人	6.66美元	13岁以上	无对应周边

以著名的“吸血鬼猎人”范赫辛为主题的射击游戏，玩家要用手中的十字弓为武器消灭扑面而来的敌人，将伦敦从吸血鬼的魔爪下解救出来。本作包含了诸多上世纪90年代街机游戏的复古元素，类似轨道光枪类STG，玩家无需控制自己的移动，利用重力感应即可瞄准，滑杆用于调整瞄准镜缩放，按下R键还能进入慢动作模式，有数秒的时间减缓效果供玩家瞄准快速移动的目标。如果得到666分，更可以解锁隐藏的生存小游戏。

天外有天 20周年纪念版

Another World – 20th Anniversary Edition

推荐度				
A	Digital Lounge	ACT	美版	2014年6月19日
	1人	7.99美元	13岁以上	无对应周边

在游戏中玩家扮演的是一位名叫李斯特·奈特·查依金的年轻科学家。由于一次实验的失误他穿越了空间和时间，并需要在充满威胁的敌人和荒凉的场景中，依靠自己的智慧生存下来。在1991年面向多平台发售的原作凭借着游戏本身出色的素质在玩家中备受推崇。而在身为纪念版的本作中，游戏提供了简单、普通和困难三种模式供玩家挑战，重新修复的高清画面和全新音效想必会给不少老玩家带来不一样的感受。

不可思议国度的冒险酒场

不思议の国の冒险酒场

推荐度	Rideon Games	RPG	日版	2014年6月25日
B	1人	648日元	全年龄	无对应周边

这是一款以制作料理为主题的RPG，游戏中需要玩家收集大量的食材，来制作不同的料理，并通过食用料理和进行料理比赛来提升自身实力和店铺知名度，收服新同伴、挑战高难度迷宫，获取高级食材制作更多料理。游戏借鉴了“《工作室》系列”的玩法，将战斗要素、料理制作和店铺养成等要素融合在一起，同伴数量虽不算多，但丰富的技能让战斗充满乐趣，多达400种以上的各色料理也让游戏能长时间保持新鲜感。

群马之野望 3DS版

ぐんまのやぼう for ニンテンドー3DS

推荐度	Pumo	SLG	日版	2014年6月25日
B	1人	500日元	全年龄	无对应周边

展现日本群马县当地魅力的模拟经营类游戏，是手机游戏《群马图鉴》的续作，玩家需要收获地图上出现的大葱、蒟蒻、卷心菜等农产品，换取GUNMA点数，累积点数占领日本的其他都道府县，将其划归为群马领土。基本游戏系统沿袭以往，针对3DS的双屏调整了操作，并追加3DS版特有的强化新要素。玩家在统一日本后还能继续收集各都道府县合并前后的4000多张卡片，满足一定条件能解锁各种成就，农产品的图鉴解说也能拓宽一定知识面。

数独

SIMPLE DLシリーズ Vol.30 THE ナンバーパズル

推荐度	D3 Publisher	PUZ	日版	2014年6月25日
B	1人	400日元	全年龄	无对应周边

在九宫格内填入1～9不同数字的益智游戏“数独”，一直都是铅笔游戏爱好者们雷打不动的王道游戏。这款作品如今登陆3DS平台，活用其双屏的便利性以及种种机能，让玩家有更好的解谜体验。一个格子中最多支持填入4个假设数字，以便玩家进行分析。验证机能会自动标识出填重复的数字，减少玩家纠错的时间。本作共收录了70道由简入繁的谜题，不过瘾的玩家还可以通过课金来购买追加的谜题。

探秘泰坦尼克号

Hidden Expedition Titanic

推荐度	Tulip Games	PUZ	美版	2014年6月26日
C	1人	5.99美元	全年龄	无对应周边

泰坦尼克号在1912年4月14日撞上冰山沉没后，虽然历经了几次打捞作业，但船上依旧有很多神秘的物品隐藏在深海之中。而本作就是让玩家扮演搜索人员，按照搜寻任务去打捞泰坦尼克号中特定神秘物品的寻宝小游戏。游戏中共有14个任务，并需要探寻船中的17个未知场景，在规定时间中找完所有物品还可获得额外奖励。但后期场景中的物品摆放位置随机，调查了错误物品也会继续计时等设定却稍显不近人情。

铁锹骑士

Shovel Knight

推荐度	Yacht Club Games	ACT	美版	2014年6月26日
S	1人	14.99美元	全年龄	无对应周边

本作由复古的点阵画面和8位音乐构成，有固定场景切换和横向卷轴等不同形式的关卡，游戏中的诸多设定也在向《恶魔城》、《洛克人》等老牌经典致敬。玩家扮演的骑士以一把铁锹作为武器，为了救出挚爱而展开冒险。游戏的操作简单易上手但具有相当的难度，除了精心设计的BOSS战和隐藏的收集要素外，还内置了成就系统。玩家甚至可以把关卡中的存档点打破换取金钱，但此后就无法从该位置复活。

心 守道者

Cocoro－Line Defender

推荐度	Moving Player	PUZ	美版	2014年6月26日
C	1人	4.99美元	10岁以上	无对应周边

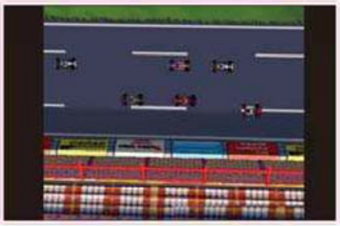
虽然出自西方人之手，但是这款游戏带有浓厚的东洋气息，无论是其“四大元素”的概念还是水墨的画面都让人误以为是日式游戏。玩家拥有火、地、水、风四大兵种，需要在下屏将它们弹射到上屏的战场上。决定位置后，小兵们就会自动前进，一旦遭遇敌人就会立即开战，完全无需玩家插手。玩家惟一需要思考的就是如何排兵布阵，因为即使是同一元素的兵种，也会有着不同的性能，像是有些速度快但是实力不高，有些需要比较长的时间来孵化但是实力很强。这一部分就很考验玩家的战略意识了。

扭蛋赛车

ガチャレ-シング

推荐度	Arc System Works	RAC	日版	2014年7月2日
B	1人	700日元	全年龄	对应邂逅通信

本作是一款同时使用了3DS双屏的俯视视角RAC。游戏最大的特点是赛车和零件都需要通过扭蛋来入手，赛车的种类在90种以上，从房车到跑车都应有尽有，并且还可以用引擎、轮胎等零件对自己的爱车进行改装，打造出具有自己个性的车辆。用来扭蛋的金钱需要通过比赛来获得，比赛的赛道包括了一般的赛车场和崎岖的山路等，数量多达30种以上，能让玩家充分发挥自己的技术。另外3DS的邂逅通信机能，还能和邂逅到的其他玩家进行对战。

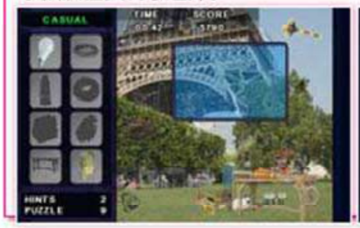


城市之谜

City Mysteries

推荐度	Selectsoft	PUZ	美版	2014年7月3日
C	1人	4.99美元	全年龄	无对应周边

游戏的舞台是世界知名的大城市：纽约、巴黎、墨西哥以及伦敦。置身其著名景点当中的主人公，却发现自己被一些奇怪的东西包围了，将这些东西找出来，就是玩家的任务！玩家要根据一份物品清单，从画面中找出它们。当找齐所有物品时，游戏就会结束。每个城市都包含5个场景，物品的隐蔽程度也随着场景的推进而提高。本作包含了休闲模式和限时模式，而物品清单也有文字提示和形状提示两种，当玩家实在找不出来时，还有求救按钮供玩家选择。



将领的荣耀

Glory of Generals

推荐度	CIRCLE Ent.	SLG	美版	2014年7月3日
C	1人	9.99美元	10岁以上	无对应周边

作为一款以第二次世界大战为背景的战略游戏，本作设置了64场经典战役，玩家可以选择不同的时间、地点和阵营，在以六边形构成的地图上展开较量。游戏的战斗系统比较传统，特色在于共有102位二战知名将领，隆美尔、巴顿等悉数在列，只要支付一定的勋章就能将他们配置到具体的部队中，而将领的特性会也对部队的能力产生一定的加成。解锁的将军可以在军团模式中自由组合，上演梦幻对决。

鱿鱼的冒险

Squids Odyssey

推荐度	The Game Bakers	A・RPG	美版	2014年7月3日
A	1人	14.99美元	全年龄	无对应周边

在本作中玩家需要创建属于自己的鱿鱼英雄战队，并从一种带有传染和腐蚀性质的黑色软泥中拯救出整个海洋世界。玩家需要操控鱿鱼们去撞击敌人，并消灭它们，射击兵、侦察兵、骑兵和治疗兵这四个兵种也为游戏增加了策略性。游戏中有着15种鱿鱼和90级的等级上限，附加的专业模式的内容也十分丰富。除此之外，玩家更可自定义队伍的特别技能和外形装扮，幽默的剧情和可爱的角色造型也让游戏增色不少。

超科学逃脱奇谈 绝海的豪华客船

超科学脱出ストーリー ～绝海の豪华客船～

推荐度	Intense	AVG	日版	2014年7月9日
B	1人	800日元	全年龄	无对应周边

本作是以海上豪华游轮为舞台的指令选择型逃脱AVG。不过与同类作品有所区别的是，玩家依靠的不再只有手边的工具和全速运转的大脑，还有超能力。本作主人公茜野瞳为了得知关于父亲和姐姐的行踪而来到某豪华游轮上，却因为偶发事故被锁在房间里。玩家的任务就是帮助她，运用"透视"和"念力"两种超能力来逃出生天。由于本作的文本叙述采用了轻小说风格，阅读起来也非常轻松。

3D 幻想领域 II 双重

3D ファンタジーゾーン II ダブル

推荐度	SEGA	STG	日版	2014年7月16日
B	1人	823日元	全年龄	无对应周边

1987年同名街机游戏移植后对应立体画面的飞行射击游戏，在背景绚丽的关卡中击破敌人获得钱币，过关后可在商店购买武器和飞行引擎，强化自机性能。移植后在故事模式中添加了便利的新系统，当积累金钱超过30万时，能够发现隐藏在各关卡黑暗区域中的秘密商店，而积累金钱超过60万，则能把追加武器的使用时间延长到1.5倍。以此类推，之后还能令敌人掉落金钱增加、无限使用追加武器等更多奖励。

俯拾宝石

ピック・ア・ジュエル

推荐度	Teyon	PUZ	日版	2014年7月16日
B	1人	400日元	全年龄	无对应周边

本作是一款传统的3消型游戏，画面中分布着颜色各异的宝石，玩家有60秒的时间重新排列宝石，当把颜色相同的3个宝石排成一条直线就能将其消除，而且如果连锁得多的话，还能进入狂热模式，从而获得更加多的分数。通过在游戏中获得的金币和钻石，可以在商店里购入强化道具，道具一共有5种，可以根据自己的战略，从其中选择3种使用。本作有在线功能，玩家可以将自己的分数上传到官网，从而和别的玩家进行分数竞赛。

迷宫脱出 异界的魔导师篇

エクスケープ ~异界の魔导师编~

推荐度	甲南电机制作所	ACT	日版	2014年7月16日
A	1人	1300日元	全年龄	无对应周边

本作是一款迷宫探索型动作游戏，玩家可以选择男女主人公的其中一人，挑战风格各异的迷宫，探寻王都被袭击的真相。游戏采用俯视视角来呈现整个迷宫，玩家需要通过与敌人战斗并收集各种装备来不断强化自己，9种类型的武器各自拥有独特的效果，配合魔法石可玩出不同的战术。游戏没有等级的概念，主角的能力直接与装备挂钩，通关后的随机迷宫、挑战迷宫等丰富要素也进一步提升了游戏的耐玩度。

强袭武力Foxx

Strike Force Foxx

推荐度	Big John Games	STG	美版	2014年7月17日
C	1人	4.99美元	10岁以上	无对应周边

本作是一款横版卷轴式动作射击游戏，玩家驾驶武装直升机在消灭恐怖分子的同时，还要着陆解救附近的人质——这一幕不禁让人想起经典的《赤色要塞》。游戏中设置了超过35个战斗任务供玩家游玩，下屏幕显示直升机的弹药、击破目标以及人质解救数量等情报。过关时系统会根据杀敌数、摧毁建筑、解救人质和时间情况给与评价，获得的星星可用于强化直升机的耐久值、射速、攻击威力等项目。

大王迪迪迪传Z

デデデ大王のデデデでデンZ

推荐度	Nintendo	ACT	日版	2014年7月23日
A	1人	750日元	全年龄	无对应周边

本作原本为《星之卡比 三重华丽》的小游戏，加入了新的要素之后独立成为下载游戏发售。玩家要操纵迪迪迪大王在鼓面上弹跳着前进直到终点，途中还要避开机关和收集钱币。踩到鼓面时按A键可以调整跳起的高度，跳到最高点按A迪迪迪大王会拍手鼓增加分数。除了这些原有的要素外，本作还增加了曲目，合计有14个关卡可供选择。机关方面也增加了新的种类，同时加入了回放功能让玩家审视自己的操作。此外，本作可以和《星之卡比 三重华丽》联动，让迪迪迪大王可以改变其外形。

电波人RPG 免费版

电波人间のRPG FREE!

推荐度	Genius Sonority	RPG	日版	2014年7月23日
B	1～2人	免费	全年龄	对应邂逅通信/无意识通信

“《电波人》系列”紧随潮流，变成了游戏免费+道具收费的形式，不过收费道具在正常游戏中也可以获得，不想课金的玩家也完全不用担心。玩家的任务是带领被欺负的电波人找齐传说中的装备，来获得可以不再被欺负的力量。游戏的迷宫设有多重目标，完成主要目标便可以离开迷宫，顺带完成支线目标则能够获得丰厚奖励。电波人的据点是一个小岛，随着游戏的推进，玩家可以获得扩大小岛面积的道具，还能够在小岛上布置植物、房子和摆设。玩家可以招呼好友到自己的小岛上进行参观，还能够进行联机对战。

卡比战士Z

カ-ビィファイタ-ズZ

推荐度	Nintendo	ACT	日版	2014年7月23日
A	1～4人	750日元	全年龄	对应分享游戏

玩家要操纵拥有固定能力的卡比，和其他能力的卡比战个你死我活。在本作中，玩家独自游玩时，在最后会出现BOSS战，战胜之后会有惊喜。多人联机对战中，除了原本各自为政的大乱斗之外，还可以两两组队进行对抗，在该模式下会有两名玩家使出的合体招式，十分强力。游戏新增了5个关卡，总数达到了11个，每个关卡都有独特的机关，增加了对战中的变数。本作可以和《星之卡比 三重华丽》联动，会在游戏中增加两种新的能力，以及一个新的关卡。

谢斯塔的狂欢

Siesta Fiesta

推荐度	Mojo Bones	ACT	美版	2014年7月24日
S	1人	5.99美元	全年龄	无对应周边

在本作中玩家需要带领一直在打盹的主人公谢斯塔体验一场盛大的狂欢节。游戏中共有8个主题区域和64个关卡，玩家只需按照要求操控谢斯塔的床发射或者反弹场景中的球，攻克每一个任务关卡并游览所有的主题区域。虽然游戏的玩法看似简单，但消除方块、触发机关以及击败BOSS等多种多样的任务形式十分考验玩家的操作，数量丰富的关卡场景也凸显了本作较高的耐玩性。色彩斑斓的游戏画面和俏皮的音乐也会更让玩家乐在其中。

加速骑士2 马力全开

アクセルナイツ2 フルスロットル

推荐度	ArtePiazza	ACT	日版	2014年7月30日
B	1－2人	500日元	全年龄	无对应周边

本作是2010年发售的NDSi下载游戏《加速骑士为你拔剑》的续作，游戏类型为对战ACT，玩家使用一种名为“机马”的摩托型机械，和对手展开1VS1的骑士决斗，并且战斗中满足一定条件后还能和自己的机马合体，从而使出强力的必杀技。除了对战模式外，游戏的故事模式也做得非常扎实，负责剧本的是永木映彦，这次的剧情量是前作的两倍以上，完成故事模式中解锁的角色，可以在对战模式中使用，对战支持局域网和互联网两种。

欧诺奥德赛 逃脱地球

オーノーオデッセイ ～地球からの脱出～

推荐度	Arc System Works	PUZ	日版	2014年7月30日
B	1人	500日元	全年龄	无对应周边

在地球上空进行侦查的欧诺星人的宇宙飞船突然发生故障，导致船内的欧诺星人纷纷逃往地球避难，玩家则要扮演一名躲过危机的欧诺星人，前往地球找回同伴。游戏共有35个关卡，玩家需要在雪山、丛林、洞窟等秘境救出散落在这些地方的同伴，拯救同伴的方法则是利用辣椒、气球、沙袋等道具搭建道路，躲避危险的同时诱导它们到达指定地点。游戏中包含10种以上道具，玩家可自由搭配这些道具，构筑出自我风格的逃脱路线。

密室逃脱 必定加钟的卡拉OK

SIMPLE DLシリーズ Vol.31 THE 密室からの脱出 ～延长必至のカラオケ编～

推荐度	D3 Publisher	AVG	日版	2014年7月30日
B	1人	520日元	全年龄	无对应周边

“《密室逃脱》系列”的新作《卡拉OK篇》。本作的逃脱舞台这次设在了日本知名度极高的卡拉OK“PASELA”，游戏中所能看到的场景装潢全部都取材自店铺的实景。遥控器、手鼓……手边的一切道具都有可能是逃脱房间的线索，请充分观察并利用。游戏的下屏还自带笔记本功能，能将玩家当前想要记录的情报留在屏幕上随时参考。而且可供逃脱的房间不止一间，随着进度推进，还有不同类型的房间登场。

武神

ブキガミ

推荐度	Takara Tomy Arts	ACT	日版	2014年7月30日
B	1人	免费	全年龄	无对应周边

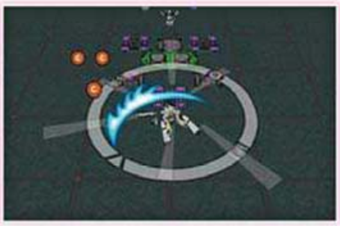
本作是街机版同名作品的移植作品，收集武器、击败怪兽是游戏的乐趣所在。游戏的玩法很简单，选定怪物后通过连打按键来增加攻击力，通过打败怪兽来获取武器和素材，进而强化出更强力的武器挑战更高级的怪兽。游戏中拥有剑、铳、锤三种武器，分别对应怪兽的不同弱点，可有针对性地选择武器来进行作战。游戏本体免费，部分道具收费，课金抽武器是快速提升实力的方法，不过对玩家的钱包也是个不小的考验。

至恶外壳 德林格尔

イルベロデリンジャ

推荐度	Klon	STG	日版	2014年7月30日
A	1人	1000日元	全年龄	无对应周边

作为射击游戏的同时，拥有罕见的100个关卡，每一关均会出现3种钥匙，收集完全可进一步解锁深度研究要素，有着出色的耐玩度。玩家可选择多种战机挑战，除了A键的通常攻击外，还能用十字键配合B键射出僚机，僚机拥有守卫自机和辅助攻击的作用，能够环绕在自机周围，且拥有回避槽，消灭敌人获得的回避槽可通过X键使用，帮助玩家化险为夷。

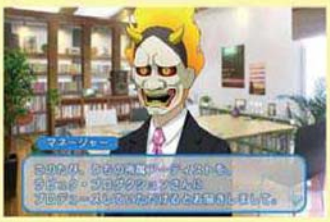


文 洛克 美编 sienna

模拟·育成	超级索尼子育成计划		
SLG	ソニプロ		
	Imageepoch	2014年7月31日	日版	1人
	5980日元	无对应周边	推荐玩家年龄：15岁以上

大家好，我就是Nitro+的虚构代言人索尼子。你问我为什么会拥有如此大量的粉丝？正好，今天为大家带来的游戏记载了我从出道成长为超级偶像的过程，在下面我会详细为大家介绍我的成长经历，别走开哦。（注：本文对应版本为1.0。）

新人入行



今天，是我第一天来到模音乐事务所的日子，我的经纪人S先生竟然和我一样，是一个初出茅庐的新人！虽然让我有些不安，但那个戴着一副般若面具并随身携带日本刀的北村先生实在太让人害怕了，如果在他手下干活或许会更令人不安吧？

说起来，我和这位新手经纪人的相遇也算是不可思议：我在公园唱歌时，第一天上班的S先生正好路过。根据他的说法，这一切都是“音乐之神”的指引。

呜，好奇怪，这世界上竟然真的有神明的……

第一天S先生并未给我安排什么工作，带我熟悉了事务所的业务和基础操作后，便让我回家休息。

操作一览

按键	效果
十字键	移动光标
A键	确认选择、进行对话
B键	取消、消除对话框
Y键	自动快进剧情
X键	查看对话履历
R键	快进剧情
L键	查看按键说明

交流也很重要

我进入事务所也有一段时间了，在S先生的帮助下我渐渐和事务所的大家熟络起来，我发现根据【对话内容】的不同，对我的【演出风格】也会产生一些细微的影响！虽说通过对话造成的影响微乎其微，但积少成多后的效果也是很可观的哦！

【TIPS：对话的影响】

在游戏中经常需要玩家根据对话内容进行选择，和其他恋爱游戏一样，玩家做出的选择会影响到索尼子的好感度和能力值，具体规则为：

1.好感度相关：选项通常为两种，一种负面一种正面，选对增加好感度。根据好感度的高低索尼子会告诉主角自己的一些个人资料，如果想收集索尼子的全部资料，就在游戏中讨好她吧！

2.基础能力相关：选项通常为两种，其中一种对应拍摄内容，一种对应歌唱内容，没有负面选项，根据玩家的选择提升索尼子的相关属性。

3.曲风相关：选项通常为三种，分别对应三种歌曲风格，没有负面选项，根据玩家的选择提升索尼子的相关属性。

4.短信：有时候会收到索尼子发来的短信，阅读完毕后系统会要求做出回复，通常来说选项为3种，一种负面一种正面，剩下一种对好感度不造成影响。没把握的玩家可以采用S/L大法确保选对答案。

【TIPS：曲风】

根据玩家的不同计划，会影响到索尼子的曲风，游戏中的曲风以三种颜色来判别——桃（活力）、黑（女王）、白（可爱）。每种颜色对应的衣服风格和新歌曲都各有不同，由于进入第6章后系统会自动删除数值较低的两种属性，因此在游戏中最好针对一种属性进行培养。

第一次摄影

拍摄操作一览	
滑杆	更换视角
Y键	拉远镜头
X键	推进镜头
R键	快门

【TIPS：拍摄】

通过拍摄可增加索尼子的白（可爱）属性，不过拍摄是三个发展方向中最难增长的选项，若没有特殊需求不建议朝该方向发展。在拍摄前玩家可自由搭配索尼子的衣服，不过本作居然没有记录玩家衣服搭配的功能，在下

一次拍摄/演出时，索尼子的衣服会自动还原成默认配置，如果对默认服装不满意，玩家必须一次次更换衣服配置，这个设定实在让人不解。

拍摄出的照片分为完美、优秀、普通和糟糕四种评价，只要在时间用完之前按下快门便能取得普通评价，因此想要综合评分高就要多拍出优秀和完美评价的照片。不过这两个评价的要求也苛刻不少，其中优秀评价只需在特定的角度拍摄即可获得，而完美评价除了要玩家找到最佳的拍摄角度外，对按下快门的时机也有要求，玩家必须在特定的角度和时机才能拍出理想的照片。

那么如何拍摄出理想的照片呢？在拍摄过程中可以多多运用屏幕右下角的探测器寻找最佳角度。探测器根据图标，从左到右分别代表索尼子的头部、身体和下半身三个区域，哪个区域的图标点亮，即代表最佳角度在该区域内。确定了大概区域后，就需要玩家根据探测器的提示仔细搜索最佳角度了，此时不仅要利用X和Y键拉远/推进镜头，有些时候还需要玩家移动3DS，通过重力感应机能调整拍摄角度。

当镜头接近最佳角度时，画面中会出现一个锁定界面，根据画面提示按下快门即可。不过游戏的探测器敏感度很低，加上还要玩家调整镜头的远近，经常会发生时间耗尽也找不到最佳角度的情况。建议在这种情况下随便拍摄一张照片，毕竟普通评价获得的点数也比糟糕多。

偶像的本职还是演唱会！

今天，我终于实现一直以来的梦想——在舞台上举办一场属于自己的演唱会！虽然这只是一次连舞台道具都是临时搭建出来的小小的路演，但还是十分感激为我安排此次演出的S先生。

第一次演出的过程并没有想象中那么顺利，临近上场时我的吉他（day dream）竟然断弦了！难道这是什么不好的预兆吗？还好平时帮我保养吉他的祭响小姐也在场，在她的帮助下，演唱会总算是有惊无险地结束了。

【TIPS：演唱会】

演唱会可增加索尼子的黑（女王）属性，增长幅度根据表现而定。登台演出前玩家同样可以随心所欲地更换索尼子的着装，当然，在下一次演出时服装搭配同样会恢复成默认配置……

演唱会模式无论在玩法还是画面都和PS系“《初音未来》系列”十分相似，通过画面上出现的提示点按下相应的键位来演奏歌曲，若出错的话，除了会断连外，下屏的人气槽也会相应地减少。在操作方面，左侧的十字键根据方向分别对应右侧的X、Y、B、A四个键，由于是FANS向作品，游戏中并未像《初音未来》那样包含短按、长按松开等复杂的操作，通常情况下仅有短按一种需求。值得一提的是，从三星难度的歌曲开始，在最后阶段会有一个运用到触屏的操作，不要因为一时松懈而断连哦。

在游戏初期玩家能够选择的歌曲数量较少，之后会随着剧情逐步增加曲目。每一首歌都分为普通和困难两种模式，其中普通模式的曲目初始难度为一星，困难模式为四星，越靠后的歌曲初始难度越高。除了同屏出现的音符数量有区别外，普通模式只会用到B键和A键，也没有需要同时按两个键的谱面，即便只使用右侧的按键也能轻松过关，非常适合不擅长音乐游戏的玩家选择。而困难模式的谱面就复杂不少，除了会经常出现同时按下的操作外，还有各种连打、交叉连打等操作。由于玩家的最终得分是根据下屏的人气槽决定的，如果在困难模式下无法将人气槽打满，还是选择普通模式更为妥当。

要好好完成所长的委托！

听S先生所说，之前的演唱会十分成功，我也因此积累了一些粉丝。为了帮我扩大知名度，所长利用自己的人脉关系，帮我接了几份广告工作，看来平时除了要练习拍摄和唱功外，又有的忙了！

【TIPS：委托】

完成所长的委托任务可以提升索尼子的桃（活力）属性，由于委托任务对能看懂剧情对话的玩家来说没有丝毫难度，因此桃也算是三种属性中最容易提升的一项，非常适合懒人和音游苦手发展。

玩家可以把委托当成其他游戏中的任务看待，委托部分的具体玩法和平时的AVG模式毫无区别，只要选择正确的答案即可得到点数。游戏初期的委托任务难度不高，即使看不懂日文的玩家也会有较高的几率答对。不过从第六章开始供玩家选择的答案会增加到3个，并且问题也会增加至两个，回答难度提升不少。进入第九章之后问题则会增加到三个，并且会增加一些容易误导玩家的答案，建议对正确答案拿捏不准的玩家可以采用S/L大法搞定。不过委托对于桃（活力）属性的提升幅度很大，加上即使答错也能拿到一点属性分，不是完美主义者的话完全没有必要特地去追求全对。

偶尔逛逛商店犒劳自己吧

今天，S先生告诉我，之前有一位自称是音乐之神“缪斯”的美丽女性突然出现在他的梦里，而S先生也是因为缪斯送给他的“命运的兑换券”才会来到这家音乐事务所工作，并在公园和我相遇。

怀着对女神强烈的好奇心，我和S先生一起来到女神缪斯经营的这所商店，果然，由这位在希腊神话中掌管音乐和艺术的女神所经营的商店中，有不少令人心动的商品。

【TIPS：缪斯商店】

在游戏中无论完成“拍摄”、“演唱会”和“委托任务”中的哪一个模式，玩家都会获得MG（缪斯金币），利用MG即可在缪斯商店购物。

在游戏中选择“购物”就可以从缪斯商店中买东西，这里不但有索尼子喜欢的各色食物，还有饰品、CD和门票。其中饰品可以在举办演唱会或出席活动时戴在身上；CD则可以增加索尼子的歌曲风格，由于在游戏后期系统会自动淘汰数值较低的两项属性，即便是投资在数值较差的属性中也是浪费，购物时最好按实际需求选购；至于食物的作用就比较简单粗暴了，使用后可以提升和索尼子的好感度，如果想要了解索尼子的个人资料，就多买一些食物贿赂她吧！

门票是缪斯商店中最为特别的商品，使用后会增加与平时完全不同的舞台。门票分为摄影棚门票和演唱会门票，前者使用后会增加白（可爱）属性，后者则会增加黑（女王）属性。值得一提的是，使用过的地点可以在自由模式中随意使用。

上面便是将索尼子培养成一名合格的偶像所需要了解的技巧。说实话这款游戏的内容十分简单——乍看之下游戏玩法很多，但各色模式的深度明显不足，时间一长便容易产生枯燥感。而“访问”、“颜色事件”等系统也完全没有什么存在意义，就连索尼子的劲敌星影贝尔斯塔也没有什么存在感。当然，这款游戏的卖点是能和索尼子自由自在的交流——对于一个索尼子的铁杆粉丝来说，看到自己喜欢的二次元角色活跃在屏幕上，这就够了。

文 阿鲁 美编 咕噜

CARDFIGHT!! ヴァンガード ロックオンビクトリー!!

桌面·卡片	卡片战斗先导者 锁定胜利		
TAB	カードファイト!! ヴァンガード ロックオンビクトリー!!		
Furyu	2014年6月5日	日版	1~2人
5378日元	对应邂逅通信	推荐玩家年龄：12岁以上	

《卡片战斗先导者》是武士道出品的一款集换式卡牌游戏，在玩家中有着不错的口碑，与动画联动后更是大幅提升了人气。本作是该系列在3DS平台的第二部作品，游戏中玩家扮演一名新手，从规则都不懂的菜鸟开始慢慢成长，最终称霸甲子园，本文对应游戏版本为Ver.1.1。

系统详解

游戏操作

按键	地图界	对战界面	组卡界面
方向键	移动	选择	选择
滑杆	移动	左右方向可切换卡片效果的描述	–
A	确定	选择	加入卡片
B	–	返回	返回
X	–	–	开启编辑菜单
Y	快速移动	确定、结束阶段	取消卡片
L	切换可进入的地点	查看当前所处阶段	查找卡片的关键词
R	切换可进入的地点	光标切换到敌我场地	切换卡组和备牌
SELECT/START	开启菜单界面	开启对战菜单，可选择投降	查看各按键的作用

※本作全程支持触摸屏操作。

主菜单说明

名称	作用
ストーリー	故事模式
ショップ	商店，详情见后文
デッキカスタマイズ	构筑卡组，详情见后文
ファイトスペース	对战区，“フリーファイト”为自由对战，可选择和流程中战胜过的对手对战；“通信ファイト”为网络对战，可进行线上或线下对战；“ミッションファイト”为挑战任务
ファイターズノート	查看玩家情报、角色情报以及对战成绩
パスワード	输入密码获得奖励
コレクション	确认收集到的卡片
オプション	游戏设定，可对信息速度、音效、战斗效果等作出调整
チュートリアル	游戏教程，新手玩家可在这里系统地学习游戏规则

基本流程

开始游戏后要先选择学校，共有三所学园可供选择，一旦选定后，在通关前无法进行更改。之后是选择主人公的造型和名称，造型共有男女各5种，这个可以在游戏中随意更换。接下来是难易度选择，如果选择简单难度（易しい）可以多次换手牌，不过获得的VP点数会随着换手牌次数的增加而减少，难易度也可以在游戏途中随时更换。

不同学院对应不同的剧情，而新入部的玩家可以免费选择一个系列的预组包并获赠一包该系列的补充包，之后便是与各种NPC对战，赚钱、买卡、更换套牌，最终踏上《卡片战斗先导者》的巅峰。游戏的基本流程大同小异，调查地图上带感叹号的地方可与NPC进行对决，上屏角色名字旁的圆形标志代表了各种类型的任务，“Mission”代表挑战任务，对手会给出数个课题供玩家挑战，类似解残局；“Free”代表自由任务，大部分任务需要进行对战，胜利后可将该对手收录到自由对战名单中，以后可以在商店处随时挑战；“Main”代表主线任务，完成对战后可推进剧情的发展。

流程进行到一定程度后会开启商店大赛（ショップ大会），该比赛为8人淘汰制，战胜对手可获得更多的VP作为奖励，是否参加商店大赛不影响游戏流程。每经过一定数量的对战后，商店大赛就会重开，不急着冲流程的话还是可以多多参与的。

游戏规则

对战场地解说

1.伤害区，结算伤害的地方。
2.守护者圆阵，放置守护者的地方。
3.后防者圆阵，放置后防者的地方。
4.先导者圆阵，放置先导者的地方/灵魂区，将卡片压在先导者卡片的下面，按X键确认。
5.触发区，判定卡片的触发效果的区域。
6.牌堆，从这里摸牌。
7.弃牌堆。

卡片解说

1.卡片名称，对应部分技能的联动效果。
2.等级，需达成条件后才能放置相应等级的卡片。
3.技能，不同等级的卡片对应的技能效果有所区别，后文详述。
4.触发效果，分为“暴击”、“觉醒”、“摸牌”和“治疗”四种效果，后文详述。
5.阵营，对应部分技能的联动效果。
6.种族。
7.攻击力。
8.暴击值。
9.防御力。
10.卡片稀有度。
11.图案，点击可看大图。
12.卡片描述。

各种符号的含义

符号	含义
	0级和1级卡的技能，在后排时能给前排卡片增加自身所持有的攻击力。
	2级卡的技能，在前排后防者位置时，可以充当守护者来使用。
	3级卡的技能，在先导者位置时，发动攻击可进行两次判定。
起	起动能力，可在主要阶段发动。
自	自动能力，只要满足条件就能发动。
永	永久能力，自始至终都存在的能力。
	支付伤害费用，选择伤害区指定数量的卡片并翻面。
	支付灵魂费用，选择灵魂区指定数量的卡片放进弃牌堆。
	补充灵魂费用，选择牌堆指定数量的卡片放进灵魂区。
LB 4	界限突破，需要伤害区有4张卡片以上才能发动的能力。
LB 5	终极突破，需要伤害区有5张卡片才能发动的能力。

胜负规则

任意一方伤害区的卡片数量到达6张或牌堆数为0时立即判负，需要注意的是只有先导者位置的单位被确切命中时才会受到伤害。

对战流程

下面为新手玩家介绍一下对战的基本规则。开始对战后，对战双方依次行动，具体可分为重置阶段、抽卡阶段、Ride阶段、主要阶段、战斗阶段和结束阶段，接下来具体为大家介绍各个阶段以及战前的一些准备工作。

战前准备： 开战前，对战双方需要选择一张0级卡片以不公开的形式放置在先导者的位置，这张卡被称为初始先导者，部分预组卡组里会以英文“FV”标注。完成了初始先导者的放置后通过猜拳来决定先攻和后攻，接下来有一次更换手牌的机会，然后双方翻开初始先导者，对战正式开始。需要注意的是，先攻的玩家第一回合没有战斗阶段。

重置阶段： 横置的卡片竖立起来的阶段，只有竖立的卡片才能发动攻击和给前排卡片增加攻击力。

抽卡阶段： 从自己牌堆顶端抽一张卡。

Ride阶段： 将同等级或高一级的卡片覆盖原来先导者圆阵的卡片，被覆盖的卡片自动变为灵魂费用。由于后防者卡片的等级不能高于先导者，为了方便自己的排兵布阵，最好能以较快的速度将先导者位置的卡片变成3级。

主要阶段： 可将不高于先导者等级的卡片放置在后防者圆阵，后防者位置已有卡片时也能继续放置，不过原来的卡片会自动进入弃牌堆。左右两侧的后防者可以前后移动，另外这个阶段可以发动起动能力。

战斗阶段： 前排单位可在这个阶段发动攻击，能否确切地击中对方取决于双方的力量值。进攻方的力量值取决于卡片的攻击力，可以通过卡片能力以及后排0级或1级卡片的支援效果来增加攻击力；防守方的力量值取决于被攻击卡片的攻击力和放置在“守护者圆阵”里的卡片的防御力。当攻击方的力量≥防守方时就能击中对手，被击中的后防者进入弃牌堆，如果被击中的是先导者，那么需要按照攻击方卡片的暴击值来结算伤害。先导者发动攻击或被击中时需要从牌堆顶抽卡进行判定，攻击方的先导者在判定卡片后将此卡拿上手，而被击中的先导者在判定卡片后将此卡放入伤害区。

结束阶段： 结束自己的回合，接下来轮到对方行动，部分异能会在该阶段结束效果。

触发效果

前文的卡片解说里提到过触发效果，总共有四种类型的效果，“暴击”的图案和卡片的暴击值图案相同，其作用是增加一点暴击值；“觉醒”的图案是一个醒字，作用是让横置的卡片竖立，如果是己方回合使用相当于多出一次攻击机会；“摸牌”的图案是一个引字，作用是在牌堆里摸一张牌；“治疗”的图案是一个治字，作用是让伤害区的一张牌进入弃牌数堆，不过必须自己伤害区的牌≤对方伤害区的牌数才能发挥作用。除了这四种特有的效果外，每张触发效果的牌还可以给己方场上任意单位加5000的攻击力，且特殊效果和增加攻击力可以分别对不同的单位使用。

费用

在《卡片战斗先导者》的战斗中，想发动卡片的各种能力，大多需要消耗费用，下面进行具体说明。

伤害费用：该费用直接与受到的伤害挂钩，受到几点伤害就有几点费用可用，当做费用使用过的卡牌需翻面，这是大部分卡片的能力都会用到的费用。
灵魂费用：特指放置在灵魂区的卡片，除了可通过Ride来蓄积，通过部分卡片的能力也可以蓄积。
手牌费用：部分卡片需要通过丢弃手牌来发动能力，比较常见的是拥有换牌能力的卡片和守护者。
后防者费用：部分卡片需要丢弃或咒缚后防者才能发动能力。

构筑卡组

菜单解说

デッキ编集：编辑卡组，A键为添加卡片，Y键为剔除卡片，R键为切换卡组和卡盒界面，L键为检索，具体分为阵营、等级、名称、触发效果、稀有度、关键字几项。
デッキ新规：新建卡组。
レシピ读み込み：读取卡组表，可按R键切换玩家自己的卡组表和游戏自带的卡组表（需购买）。
レシピ登录：登录卡组表。
デッキ名变更：更改卡组名。
スリーブの设定：更换卡套。
デッキを元に戻す：返回编辑前的卡组。
プレイマットの设定：更换卡垫。

卡组构筑规则

卡组由50张卡牌构筑，其中带“守护者”字样的卡片最多只能放4张，拥有触发效果的卡片必须放16张，除治疗效果的卡片必须放4张外，其他触发效果的卡片数量可在12张内自由调配。除了这20张有特殊限制的卡片外，其余的都可以随意构筑，只需要遵循同名卡片最多只能放4张（部分卡最多只能放2张）这个规则即可。这里需要特别说明一下“守护者”，这类卡片是专职防

守卡，具体效果可分为两种：第一种是丢一张手牌进弃牌堆，之后可以无视对方的力量挡住一次攻击；第二种是展示牌堆顶5张卡片，然后将这5张卡片全部放入守护者圆阵。

商店

游戏中大部分卡片都需要在商店中花费VP或CP进行购买，VP可通过对战来获得，CP则是同种卡片数量超过4张时自动兑换的点数。除了卡片，玩家还能在商店中买到卡组表和卡套等，以下是商店里各选项的含义。

パックを买う：购买卡包，每包里包含5张卡片，每盒30包，购买时必须买完一盒后才会出新盒。由于一盒固定只有一张SP和三张RRR，因此想要筹齐所有卡片的难度较高。
トライアルデッキを买う：购买预组卡组，可直接用预组卡组进行对战，当然强度不会太高。
レシピを买う：购买卡组表，可直接使用该卡组进行对战，不过卡组里的卡片需要自行收集。
コレクションパックを买う：购买收集卡，大多为PR卡片。
スリーブを买う：购买卡套。战，当然强度不会太高。

挑战任务简要攻略

挑战任务共有50道题目，正式成为部员后就能在地图上找到对应的NPC接受挑战，后期任务会随着前期任务的完成度以及流程推进度逐渐开放，最后一个任务需要战胜“櫂トシキ（Я）”后才会开放，下面给出所有题目的解法供大家参考。注意，请严格按照顺序拜访卡片以及发动攻击，下文中“发动攻击”的制定目标均为对方先导者，“单独发动攻击”为不让后排的后防者增加攻击力，一般都是留作更换卡片后使用。

任务1

挑战要求	本回合战胜对手
限制条件	双方均无触发卡片

行动步骤

1.Ride“沈黙の解放者 ギャラティン”；2.将“ブラスター・ブレード・解放者”放置在左上、“灵药の解放者”放置在左下、“ルーンバウ”放置在右上、“未来の解放者 リュー”放置在右下；3.前排依次发动攻击。

任务2

挑战要求	本回合战胜对手
限制条件	对方无触发卡片，我方有触发卡

行动步骤

1.Ride“无限海沟の巨人兵”；2.将“ティアーナイト ラザロス”放置在左上和右上；3.左上或右上的后防者发动攻击，然后让先导者发动攻击，触发醒效果给发动过攻击的单位使用，加攻击力对先导者使用。

任务3

挑战要求	本回合不败
限制条件	双方均无触发卡片

行动步骤

1.使用5000防的卡片；2.使用守护者卡片，丢3级卡；3.使用10000防的卡片。

任务4

挑战要求	本回合不败
限制条件	双方均无触发卡片

行动步骤

1.使用右上的2级卡片；2.使用左上的2级卡片并发动能力；3.使用手中10000防的卡片。

任务5

挑战要求	本回合战胜对手
限制条件	双方均无触发卡片

行动步骤

1.Ride“星辉兵 インフィニットゼロ・ドラゴン”，发动能力咒缚对方两个后防者单位；2.将“飞将の星辉兵 クリプトン”放置在左上、“星辉兵 ネピュラキャプタ-”放置在右上、“虚ろの双刃 バイナリスタ-”放置在右下；3.前排依次发动攻击。

任务6

挑战要求	本回合战胜对手
限制条件	双方均无触发卡片

行动步骤

1.跳过Ride阶段；2.将“础の守护天使 ハスデヤ”放置在右下；3.发动“肃清の守护天使 レミエル‘Я’”的起动能力，咒缚己方后排两个单位，然后给前排三个单位加攻击力；4.前排依次发动攻击。

任务7

挑战要求	本回合战胜对手
限制条件	双方均无触发卡片

行动步骤

1.Ride“救国の狮子 グランドエイゼル・シザーズ”；2.将“圆卓の解放者 アルフレッド”放置在左下、“灼热の狮子 ブロンドエイゼル”放置在剩余位置；3.发动“救国の狮子 グランドエイゼル・シザーズ”的起动能力，解咒前排单位；4.移动“神圣魔道士 マナウイタン”和“武装の解放者 グイディオン”；5.前排依次发动攻击。

任务8

挑战要求	本回合战胜对手
限制条件	双方均无触发卡片

行动步骤

1.跳过Ride阶段；2.将“宝石骑士 めるみー”放置在左上并发动能力、“大望の宝石骑士 ティファニー”放置在左下和右下、“必中の宝石骑士 シェリー”放置在右上；3.前排依次发动攻击。

任务9

挑战要求	本回合战胜对手
限制条件	双方均无触发卡片

行动步骤

1.跳过Ride阶段，“CEO アマテラス”发动能力并将“ソードダンサー・エンジェル”放在牌堆底；2.将“ソードダンサー・エンジェル”放置在左上和右上、“ムーンサルト・スワロー”放置在左下、“サイキック・バード”放置在右下；3.左上的后防者发动攻击，然后发动能力将“サルト・スワロー”回手，剩下的单位依次发动攻击。

任务10

挑战要求	本回合战胜对手
限制条件	双方均无触发卡片

行动步骤

1.跳过Ride阶段；2.将“コイルバウ・击退者”放置在左上、“暗暗の击退者 ルゴス”放置在左下和右上、“时を告げる刷退者”放置在右下；3.“暗暗の击退者 ルゴス”发动攻击，然后让“击退者レイジングフォーム・ドラゴン”发动攻击，造成伤害后发动能力，让两张“暗暗の击退者ルゴス”和“时を告げる刷退者”退场，手中的“击退者レイジングフォーム・ドラゴン”登场，接着让剩下的单位依次发动攻击。

任务11

挑战要求	本回合战胜对手
限制条件	双方均无触发卡片

行动步骤

1.跳过Ride阶段；2.将手中的“ブラスター・ブレード・解放者”依次替换掉后排的卡片且不发动能力；3.“解放者 モナークサンクチュアリ・アルフレッド”发动起动能力，将“王道の解放者 ファロン”放置在左上和右上、“ブラスター・ブレード・解放者”放置在后排；4.前排依次发动攻击。

任务12

挑战要求	本回合战胜对手
限制条件	双方均无触发卡片

行动步骤

1.跳过Ride阶段；2.将“介护の守护天使 ナレル”放置在左下并发动能力，扔掉手牌并从伤害区找“守护天使 ランディング・ペガサス”回手并将其放置在左上；3.前排依次发动攻击。

任务13

挑战要求	本回合战胜对手
限制条件	双方均无触发卡片

行动步骤

1.跳过Ride阶段；2.将“エクセステンス・エンジェル”放置在左下和右下；3.“エンジェリック・ワイズマン”单独攻击并发动能力，选择灵魂区的“葡萄の魔女 グラッパ”和“オレンジの魔女 バレンシア”×2进弃牌堆，然后发动它们的能力从牌堆拨6张牌进灵魂区，后排的后防者也要发动能力拨卡进灵魂区；4.“树木の女神 ユピテール”攻击并发动后排单位的能力，“阳光の女神 ヤタガラス”攻击并发动能力，选择“エンジェリック・ワイズマン”和“树木の女神 ユピテール”变为竖立状态，将“蛙の魔女 メリッサ”放置在右下；5.前排剩余单位依次发动攻击。

任务14

挑战要求	本回合战胜对手
限制条件	双方均无触发卡片

行动步骤

1.Ride“终焉の吐息 ウルカヌス”；2.将“マジン・ソルダート”放置在左上、“魔龙导师 キンナラ”放置在左上，发动起动能力后指定对方“希望の火 エルモ”，“マジン・ソルダート”解除拘束状态；3.发动“クルーエル・ドラゴン”的起动能力，将“デュアルアクス・アークドラゴン”放置在右上、“枪の化身 ター”放置在下方；4.前排从左到右依次发动攻击，“クルーエル・ドラゴン”攻击时发动能力并指定对方“希望の火エルモ”。

任务15

挑战要求	本回合战胜对手
限制条件	双方均无触发卡片

行动步骤

1.跳过Ride阶段；2.将“古代龙 イグアノゴーグ”放置在左上、左下和右下，将“古代龙 ガトリングアロ”放置在右上；3.“古代龙 イグアノゴーグ”和“古代龙 ガトリングアロ”攻击并发动能力选择左上卡片，将重新登场的“古代龙 イグアノゴーグ”放置在左上；4.“古代龙 ティラノレジェンド”攻击并发动能力，选择后排3张卡片，然后将两张“古代龙 イグアノゴーグ”放置在左下和右下，选择“古代龙 ベビーレックス”后在牌堆里找“古代龙 ティラノレジェンド”放置在右上；5.前排剩余单位依次发动攻击。

任务16

挑战要求	本回合战胜对手
限制条件	双方均无触发卡片

行动步骤

1.跳过Ride阶段；2.将“忍兽 コクジョウ”放置在左上、“忍兽 タマハガネ”放置在右上和下方并发动能力指定对方后排两张“ドラゴンダンサー モニカ”、“月下の忍鬼 サクラフブキ”放置在右下；3.前排依次发动攻击。

任务17

挑战要求	本回合战胜对手
限制条件	双方均无触发卡片

行动步骤

1.Ride“隐密魔龙 ヒャッキヴォーグ‘Я’”并发动“隐密魔龙 カグラブルーム”的能力，在牌堆里找“隐密魔龙 ヒャッキヴォーグ‘Я’”放置在左上和右上；2.将“忍妖 ミッドナイトクロウ”和“忍妖 ダートスパイダー”放置在后排；3.“隐密魔龙 ヒャッキヴォーグ‘Я’”发动起动能力指定“忍妖 ミッドナイトクロウ”和“忍妖 ダートスパイダー”，然后给前排的3个单位加攻；4.前排依次发动攻击。

任务18

挑战要求	本回合战胜对手
限制条件	双方均无触发卡片

行动步骤

1.跳过Ride阶段；2.发动“抹消者 ガントレッドバスター・ドラゴン”的起动能力，将“暗杀剑の抹消者 スウセイ”放置在左上、“レッドリバー・ドラグーン”放置在左下和右下、“ドラゴニック・デスサイズ”放置在下方并发动能力指定“ドラゴンダンサー モニカ”，“魔龙战鬼 カルラ”放置在右上；3.“魔龙战鬼カルラ”攻击并发动能力，选择伤害区一张翻面的卡，“暗杀剑の抹消者 スウセイ”攻击并发动能力指定“ドラゴンダンサー モニカ”；4.前排剩余单位依次发动攻击。

任务19

挑战要求	本回合战胜对手
限制条件	双方均无触发卡片

行动步骤

1.跳过Ride阶段；2.将“マルス・ブラウクリューガー”放置在左上和右上、“タフ・ボーイ”放置在左下和右下；3.“ギャラクシー・ブラウクリューガー”攻击并发动能力选择自己竖立；4.左上和右上的“マルス・ブラウクリューガー”分别发动攻击，“ギャラクシー・ブラウクリューガー”攻击并发动能力选择两张“マルス・ブラウクリューガー”竖立；5.前排剩余单位依次发动攻击。

任务20

挑战要求	本回合战胜对手
限制条件	双方均无触发卡片

行动步骤

1.跳过Ride阶段；2.将“超次元ロボ ダイユーシャ”放置在左上、“次元ロボ ゴーキャノン”放置在左下并发动能力选择“超次元ロボ ダイユーシャ”；3.将“超次元ロボ ダイユーシャ”放置在左上、“次元ロボ ダイランダー”放置在左下并发动能力选择“超次元ロボ ダイユーシャ”；4.将“超次元ロボ ダイユーシャ”放置在右上、“次元ロボ ゴーキャノン”放置在右下并发动能力选择“次元ロボ ダイランダー”；5.将“次元ロボ ダイクレーン”放置在右下；6.前排依次发动攻击。

任务21

挑战要求	本回合战胜对手
限制条件	双方均无触发卡片

行动步骤

1.跳过Ride阶段；2.将“魔爪の星辉兵 ランタン”放置在左上、“特异点を射抜く者”放置在右上、“イマジナリー・オルトロス”放置在右下并发动能力，咒缚对方的“ドラゴダンサー モニカ”并给我方单位增加攻击力；3.“星辉兵 ダストテイル・ユニコーン”发动起动能力；4.“特异点を射抜く者”攻击并发动能力；5.前排剩余单位依次发动攻击。

任务22

挑战要求	本回合战胜对手
限制条件	双方均无触发卡片

行动步骤

1.跳过Ride阶段；2.发动灵魂区3张“ディメンション・クリーパー”的起动能力；3.将“アモンの眷族 サイコ・グレイブ”放置在左上和右上并发动能力；4.将“エンブレム・マスター”放置在左上和右上、“イエロー・ボルト”放置在后排3个空位；5.右下的“イエロー・ボルト”发动起动能力，再将手牌里的“イエロー・ボルト”放置在右下；6.前排的“エンブレム・マスター”攻击并发动能力，“ブレイドウイング・レジー”最后攻击。

任务23

挑战要求	本回合战胜对手
限制条件	双方均无触发卡片

行动步骤

1.跳过Ride阶段；2.将“スパイクバウンサー”放置在左上、“スカイダイバー”放置在右上、“ワンダー・ボーイ”放置在左下和右下；3.“グレイトフル・カタパルト”攻击、“スパイクバウンサー”单独攻击；4.“スカイダイバー”单独攻击后发动能力，将手牌的“スカイダイバー”放置在右上，之后重复这一动作，最后将“スパイクブラザーズ突击部队”放置在右上并攻击。

任务24

挑战要求	本回合战胜对手
限制条件	双方均无触发卡片

行动步骤

1.Ride“银の茨の龙使い ルキエ”并发动能力；2.发动“银の茨の龙使い ルキエ”的起动能力，选择“银の茨の龙女皇 ヴィーナス・ルキエ”、“银の茨の操り人形 りりあん”和“ダークメタル・バイコーン”分别放置在左上、右上和右下；3.将“银の茨の兽使い マリチカ”放置在右上、“银の茨の兽使い アナ”放置在左下；4.“银の茨の龙女皇 ヴィーナス・ルキエ”单独攻击、“银の茨の兽使い マリチカ”攻击并发动能力，将“银の茨の龙女皇 ヴィーナス・ルキエ”放置在左上；5.“银の茨の龙女皇 ヴィーナス・ルキエ”单独攻击、“银の茨の龙使い ルキエ”攻击并发动技能，选择“银の茨の龙女皇 ヴィーナス・ルキエ”和“银の茨の兽使い マリチカ”，将“银の茨の龙女皇 ヴィーナス・ルキエ”放置在左上、“ミラクルポップ・エヴァ”放置在右上；6.前排剩余单位依次发动攻击。

任务25

挑战要求	本回合战胜对手
限制条件	双方均无触发卡片

行动步骤

1.Ride“冰狱の死灵术师 コキュートス”并发动能力，选择“海中散步のバンシー”放置在左下，再发动能力指定“伊达男 ロマリオ”；2.将“デスシーカー タナトス”放置在右上、“伊达男 ロマリオ”放置在右下；3.“デスシーカー タナトス”攻击并发动能力，选择“神喰いのゾンビシャーク”放置在左上；4.前排剩余单位依次发动攻击。

任务26

挑战要求	本回合战胜对手
限制条件	双方均无触发卡片

行动步骤

1.跳过Ride阶段；2.将“プリティセレブ シャルロット”放置在左上、“ターコイズブルー ティレニア”放置在左下、“PRISM-P ラブラドル”放置在右上；3.后防者“PRISM-P ラブラドル”攻击、“プリティセレブ シャルロット”攻击并发动能力，选择“PRISM-Duo エイヴォン”放置在左上，“ターコイズブルー ティレニア”发动能力指定后防者“PRISM-P ラブラドル”回手；4.“PRISM-Duo エイヴォン”攻击、先导者“PRISM-P ラブラドル”攻击并发动能力，将“PRISM-P ラブラドル”放置在右上、“PRISM-R エトワール”放置在下方和右下；5.前排剩余单位发动攻击。

任务27

挑战要求	本回合战胜对手
限制条件	双方均无触发卡片

行动步骤

1.跳过Ride阶段；2.将“战场の歌姬 カリスタ”放置在左上、“ティアーナイト テオ”放置在左下、“ストームライダー ディアマンテス”放置在右上、“苍岚龙 メイルストローム”放置在右下；3.“ストームライダー ディアマンテス”攻击并发动能力，将“苍岚龙 メイルストローム”换到前排；4.“苍波龙 テトラドライブ・ドラゴン”攻击并发动能力、“苍岚龙 メイルストローム”攻击、“战场の歌姬 カリスタ”攻击并发动能力，效果指定“苍岚龙 メイルストローム”；5.前排剩余单位依次发动攻击。

任务28

挑战要求	本回合战胜对手
限制条件	双方均无触发卡片

行动步骤

1.跳过Ride阶段；2.将“マシニング・スタッグビートル”放置在左上、“マシニング・アーマービートル”放置在右上并发动能力，效果指定“マシニング・スタッグビートル”；3.将“マシニング・マンティス”放置在左上、“マシニング・ホーネット”放置在右下，“マシニング・スパークヘラクレス”发动起动能力；4.前排依次发动攻击。

任务29

挑战要求	回合结束时手牌达到11张
限制条件	双方均无触发卡片

行动步骤

1.Ride“双笔の斗士 ポラリス”；2.将“キャンパス・コアラ”放置在左上、“ウォッシュアップ・ラクーン”放置在左下、“铅笔骑士 はむすけ”放置在右上、“ぐるぐるダックビル”放置在右下并发动能力，效果指定“キャンパス・コアラ”；3.“キャンパス・コアラ”攻击并发动能力，效果指定“ぐるぐるダックビル”，“铅笔骑士 はむすけ”攻击并发动能力，效果指定自己；4.“双笔の斗士 ポラリス”攻击并发动能力，效果指定“キャンパス・コアラ”，“キャンパス・コアラ”攻击并发动能力，效果指定“ウォッシュアップ・ラクーン”；5.攻击结束后依次选择“双笔の斗士 ポラリス×4”、“ウォッシュアップ・ラクーン”、“ガーデニング・モール”、“キャンパス・コアラ”、“铅笔骑士はむすけ”发动能力。

任务30

挑战要求	本回合战胜对手
限制条件	双方均无触发卡片

行动步骤

1.Ride“メイデン・オブ・トレイリングローズ”且不发动“深翠の主 マスター・ウィステリア”的能力；2.将“タンポポの铳士 ミルッカ”放置在右下；3.“大地の化身 ベヒーモス”单独攻击且不发动能力，“灵木の賢者 イルミンスール”攻击、“メイデン・オブ・トレイリングローズ”攻击并发动能力摸牌，将“大地の化身 ベヒーモス”放置在左上、“メイデン・オブ・トレイリングローズ”放置在右上；4.“大地の化身 ベヒーモス”攻击并发动能力，效果指定“タンポポの铳士 ミルッカ”；5.前排剩余单位发动攻击。

任务31

挑战要求	本回合战胜对手
限制条件	双方均有触发卡片，开始时可按X键查看牌堆

行动步骤

1.Ride“アルボロス・ドラゴン‘圣树’”；2.“木漏れ日の貴婦人”发动起动能力，效果指定“ウォータリング・エルフ”；3.将“アルボロス・ドラゴン‘圣树’”放置在右上、“灵木の賢者 イルミンスール”放置在左上并发动能力摸牌，将卡片放置在右下，再次发动能力摸牌，将卡片放置在下方；4.按右、左、中的顺序依次发动攻击。

任务32

挑战要求	本回合战胜对手
限制条件	双方均有触发卡片，开始时可按X键查看牌堆

行动步骤

1.跳过Ride阶段；2.将“暗黒魔道士 バイヴ・カー”放置在左下并发动能力摸牌，将卡片放置在下方，再次发动能力摸牌，将卡片放置在右下，继续发动能力，效果指定“髑髏の魔女 ネヴァン”；3.“ファントム・ブラスター・ドラゴン”发动起动能力，效果指定后排的所有后防者；4.将“ブラスター・ダーク”放置在左上、ブラスター右上ジャベリン放置在左下并发动能力，效果指定“コールしコストにファントム・ブラスター・オーバーロード”，将“ファントム・ブラスター・ドラゴン”放置在右上；5.“ブラスター・ダーク”攻击，先导者“ファントム・ブラスター・ドラゴン”攻击，触发效果全部加给后防者“ファントム・ブラスター・ドラゴン”，后防者“ファントム・ブラスター・ドラゴン”发动攻击。

任务33

挑战要求	本回合战胜对手
限制条件	双方均有触发卡片，开始时可按X键查看牌堆

行动步骤

1.Ride“マジェスティ・ロードブラスター”；2.将“暗黒魔道士 バイヴ・カー”放置在左上并发动能力摸牌，将卡片放置在左上；3.发动手牌里“孤高の騎士 ガンスロッド”的起动能力，效果指定“ブラスター・ブレード”，发动手牌里“孤高の騎士 ガンスロッド”的起动能力，但不找牌；4.将“ブラスター・ブレード”放置在右上并发动能力，效果指定“ドラゴンナイト ベルガー”，将“ハイドッグブリーダー アカネ”放置在右下并发动能力，将“ふろうがる”放置在左下，“ばーくがる”发动起动能力，将“未来の騎士 リュー”放置在右下；5.后防者依次攻击，先导者攻击并发动能力。

任务34

挑战要求	本回合战胜对手
限制条件	双方均有触发卡片，开始时可按X键查看牌堆

行动步骤

1.回合开始阶段发动能力，效果指定“キャプテン・ナイトミスト”，选择“冰狱の死灵术师 コキュートス”Ride，然后再发动能力选择“深渊の咒术师 ネグロマール”放置在左上，继续发动能力选择“ドクター・ルージュ”放置在右下；2.将“荒海のバンシー”放置在左下、“デスシーカー タナトス”放置在右上；3.“深渊の咒术师 ネグロマール”攻击、“デスシーカー タナトス”攻击并发动能力，选择“钩手のゾンビ”放置在下方、“冰狱の死灵术师 コキュートス”攻击。

任务35

挑战要求	造成67000以上的伤害
限制条件	双方均有触发卡片，开始时可按X键查看牌堆

行动步骤

1.Ride“仄暗き奈落の魔王”；2.将“ドリーン・ザ・スラスター”放置在下方、“诱惑のサキュバス”放置在左上和右上并发动能力，“イエロー・ボルト”放置在左下和右下并发动起动能力；3.“仄暗き奈落の魔王”发动两次起动能力；4.“仄暗き奈落の魔王”攻击，触发效果增加的攻击力全部加给先导者。

任务36

挑战要求	本回合战胜对手
限制条件	双方均有触发卡片，开始时可按X键查看牌堆

行动步骤

1.跳过Ride阶段；2.将“忍獣 リーフラクーン”放置在下方，“忍獣 イビルフェレット”发动起动能力，选择“白面金毛の妖狐 タマモ”放置在右上，将“忍妖 オボロカート”放置在左下并发动能力，选择“静寂の忍鬼 シジママル”放置在右下；3.前排从左到右依次发动攻击。

任务37

挑战要求	本回合战胜对手
限制条件	双方均有触发卡片，开始时可按X键查看牌堆

行动步骤

1.Ride“灼热の獅子 ブロンドエイゼル”；2.将“圣弓の奏者 ヴィヴィアン”放置在左上和右上、“黑锁の进击 カエダン”放置在左下和右下；3.“灼热の獅子 ブロンドエイゼル”攻击并发动能力，将“ロップイヤー・シューター”放置在下方，再发动能力将“真实の听き手 ディンドラン”放置在下方，继续发动能力摸一张牌；4.左上的后防者攻击并发动“黑锁の进击 カエダン”的能力，选择已经攻击过的“圣弓の奏者 ヴィヴィアン”进后台，将“月影の白兔 ペリノア”放置在左上，再发动技能将其移动到先导者位置攻击但不发动能力；5.右上的后防者攻击，发动“圣弓の奏者 ヴィヴィアン”的能力，将“战场の岚 サグラモール”放置在左上，再发动“黑锁の进击 カエダン”的能力，效果指定“圣弓の奏者 ヴィヴィアン”，将“ロップイヤー・シューター”放置在右上，接着发动技能将“月影の白兔 ペリノア”放置在右上，再次发动技能将其移动到先导者位置攻击并发动能力，选择两张“黑锁の进击 カエダン”退场，效果指定前排的单位；6.前排剩余单位发动攻击。

任务38

挑战要求	本回合战胜对手
限制条件	双方均有触发卡片，开始时可按X键查看牌堆

行动步骤

1.Ride“学園の狩人 レオパルド”；2.将“バイナキュラス・タイガー”放置在左上和右上、“爆发科学者 ぶんた”放置在左下和下方并发动能力，“エレメント・グライダー”放置在右下；3.左上和右上的“バイナキュラス・タイガー”攻击并发动能力（右上的“バイナキュラス・タイガー”需单独攻击），效果分别指定为对方，“学園の狩人 レオパルド”攻击并发动能力，效果指定左上的“バイナキュラス・タイガー”，第一张触发卡片的效果全部加给左上的“バイナキュラス・タイガー”，第二张触发卡片的竖立效果加给右上的“バイナキュラス・タイガー”，攻击力加给“学園の狩人 レオパルド”；4.左上的“バイナキュラス・タイガー”攻击并发动能力，效果指定右上的“バイナキュラス・タイガー”，右上的“バイナキュラス・タイガー”攻击并发动能力，效果指定“エレメント・グライダー”。

任务39

挑战要求	本回合战胜对手
限制条件	双方均有触发卡片，开始时可按X键查看牌堆

行动步骤

1.Ride“银の茨の龙使い ルキエ”；2.将“ニトロジャグラー”放置在左上并发动能力，再将“ミストレス・ハリケーン”放置在左上；3.发动“银の茨の龙使い ルキエ”的起动能力，将“ミラー・デーモン”放置在左下、“スカイハイ・ウォーカー”放置在下方、“ナイトメアドール ありす”放置在右上、“パープル・トラピージスト”放置在右下，发动“パープル・トラピージスト”的能力，效果指定“ミストレス・ハリケーン”，将“百发百中 ミア”放置在左上；4.移动“百发百中 ミア”，“スカイハイ・ウォーカー”发动起动能力；5.“ミラー・デーモン”攻击并发动两张卡片的能力，将“ファイヤー・ジャグラー”放置在下方，“ナイトメアドール ありす”单独攻击并发动能力，将“ミラー・デーモン”放置在右上，“银の茨の龙使い ルキエ”攻击并发动能力，将“ナイトメアドール ありす”放置在左上，“ナイトメアドール ありす”攻击并发动能力，将“ミストレス・ハリケーン”放置在左上；6.前排剩余单位发动攻击。

任务40

挑战要求	本回合战胜对手
限制条件	双方均有触发卡片，开始时可按X键查看牌堆

行动步骤

1.Ride“魔王 ダッドリー・エンペラー”；2.移动“智将 ダーク・ブリンガー”，将“サイクロン・ブリッツ”放置在右下、“デビル・サモナー”放置在左上并发动能力、将“メディカル・マネージャー”放置在左下且不发动能力，将“猛将 ザカリー”放置在左上；3.“猛将 ザカリー”攻击并发动能力摸牌，“智将 ダーク・ブリンガー”攻击并发动能力，将“スカイダイバー”放置在左上，“スカイダイバー”攻击并发动能力，“魔王 ダッドリー・エンペラー”攻击并发动能力，将“ハイスピード・ブラッキー”放置在左上和右上；4.前排剩余单位发动攻击。

任务41

挑战要求	本回合战胜对手
限制条件	双方均有触发卡片，开始时可按X键查看牌堆

行动步骤

1.Ride“究极次元ロボ グレートダイユーシャ”并发动能力；2.将“次元ロボ ゴーレスキュー”放置在右上、“次元ロボ ゴーキャノン”放置在左上并发动起动能力，效果指定“次元ロボ ゴーレスキュー”，然后重复上述动作两次；3.将“コマンダーローレル”放置在下方，剩余卡片则随意摆放在后防者位置；4.“究极次元ロボ グレートダイユーシャ”攻击后防者并发动“コマンダーローレル”的能力，效果指定左右两侧的后防者，触发卡片的效果全部加给“究极次元ロボ グレートダイユーシャ”；5.“究极次元ロボ グレートダイユーシャ”攻击，触发卡片的效果全部加给它。

任务42

挑战要求	本回合战胜对手
限制条件	双方均有触发卡片，开始时可按X键查看牌堆

行动步骤

1.Ride“冰狱の冥王 コキュートス ‘Я’”并发动能力；2.“冰狱の冥王 コキュートス ‘Я’”发动起动能力并指定“冥界の操舵手”，选择“ルイン・シェイド”放置在左上；3.将右上的深渊の咒术师放置在右上并发动效果，选择“细波のバンシー”放置在右下，效果指定“冰狱の冥王 コキュートス ‘Я’”；4.前排依次发动攻击。

任务43

挑战要求	本回合战胜对手
限制条件	双方均有触发卡片，开始时可按X键查看牌堆

行动步骤

1.跳过Ride阶段；2.将“リザードソルジャー リキ”放置在左上和右上并发动起动能力，左上的发动一次、右上的发动三次；3.将“祈愿成就のジン”放置在左下、“咒禁道士 コウコウ”放置在下方；4.右上的“リザードソルジャー リキ”攻击，“抹消者 ドラゴニック・ディセンダント”单独攻击并发动能力，触发卡片的效果全部加给左上的“リザードソルジャー リキ”，之后发动“抹消者 ドラゴニック・ディセンダント”的能力让自己竖立；5.“抹消者 ドラゴニック・ディセンダント”攻击，触发卡片的效果除了5000攻击力加给自己外，其余的效果全部加给左上的“リザードソルジャー リキ”；6.前排剩余单位发动攻击。

任务44

挑战要求	本回合战胜对手
限制条件	双方均有触发卡片，开始时可按X键查看牌堆

行动步骤

1.Ride开始阶段发动能力但不Ride“满月の女神 ツクヨミ”，然后按“战巫女 ククリヒメ”×2、“マイスガード”×2、“满月の女神 ツクヨミ”的顺序放置卡片；2.Ride“幸运の女神 フォルトナ”；3.将3张“スペクトラル・シープ”依次放置在左上并发动起动能力，效果指定“战巫女 タマヨリヒメ”、“战巫女 タツタヒメ”和“猫の魔女 クミン”；4.将“战巫女 サホヒメ”放置在左上和右上、“猫の魔女 クミン”放置在左下和右下并发动能力；5.左上和右上的“战巫女 サホヒメ”攻击并发动效果，“幸运の女神 フォルトナ”攻击并发动能力，不断消耗灵魂费用刷牌，选择“オレンジの魔女 バレンシア”和“蛙の魔女 メリッサ”后发动它们的能力，将“蛙の魔女 メリッサ”放置在左上，并将触发卡片的效果全部加给它；6.前排剩余单位发动攻击。

任务45

挑战要求	本回合战胜对手
限制条件	双方均有触发卡片，开始时可按X键查看牌堆

行动步骤

1.Ride“ドラゴニック・オーバーロード・ジ・エンド”并发动能力；2.将“ドラゴニック・オーバーロード ‘The Яe-birth’”放置在左上、“ドラゴニック・バーンアウト”放置在左上并发动能力，效果指定对方任意后防者、“ドゥームブリンガー・グリフォン”放置在左下、“ドラゴニック・オーバーロード”放置在右上并发动起动能力；3.“ドラゴニック・オーバーロード”攻击后防者并发动能力竖立；4.“ドラゴニック・オーバーロード”攻击、“ドラゴニック・オーバーロード・ジ・エンド”攻击并发动能力竖立，触发卡片的效果加给“ドラゴニック・バーンアウト”；5.前排剩余单位发动攻击。

任务46

挑战要求	本回合战胜对手
限制条件	双方均有触发卡片，开始时可按X键查看牌堆

行动步骤

1.Ride“ギャラクシー・ブラウクリューガー”并发动能力；2.将“兽神 ブレイニーパピオ”放置在左上和右上、“グラップルマニア”放置在左下、“タフ・ボーイ”放置在右下、“ライオネット・ヒート”放置在下方并发动起动能力，效果指定右上的“兽神 ブレイニーパピオ”；3.左上的“兽神 ブレイニーパピオ”单独攻击且发动能力，右上的“兽神 ブレイニーパピオ”单独攻击并发动能力，效果指定左上的“兽神 ブレイニーパピオ”，左上的“兽神 ブレイニーパピオ”单独攻击并发动能力指定右上的“兽神 ブレイニーパピオ”，右上的“兽神 ブレイニーパピオ”单独攻击；4.“ギャラクシー・ブラウクリューガー”攻击并发动能力，触发卡片的效果加给右上的“兽神 ブレイニーパピオ”，左上和右上的“兽神 ブレイニーパピオ”单独攻击；5.“ギャラクシー・ブラウクリューガー”攻击并发动能力，触发卡片的效果加给左上的“兽神 ブレイニーパピオ”；6.前排剩余单位发动攻击。

任务47

挑战要求	本回合战胜对手
限制条件	双方均有触发卡片，开始时可按X键查看牌堆

行动步骤

1.Ride“银の茨の龙女皇 ヴィーナス・ルキエ”并发动起动能力，选择“ナイトメアドール ありす”×2、“ポイゾン・ジャグラー”×2、“スカイハイ・ウォーカー”分别放置在左上、右上、左下、右下和下方；2.2张“ポイゾン・ジャグラー”发动起动能力，效果指定左上和右上的“ナイトメアドール ありす”，“スカイハイ・ウォーカー”发动起动能力；3.将“ミッドナイト・バニー”放置在左下、“スカル・ジャグラー”放置在右下且不发动能力；4.右上的“ナイトメアドール ありす”单独攻击并发动能力，选择“エレガント・エレファント”放置在右上，然后让“エレガント・エレファント”攻击；5.左上的“ナイトメアドール ありす”单独攻击并发动能力，选择“パープル・トラピージスト”放置在

左上，发动“パ-プル・トラピ-ジスト”的能力，效果指定“スカル・ジャグラ-”，再将其放回右下；**6**.“パ-プル・トラピ-ジスト”攻击并发动能力，选择“ナイトメアド-ル ありす”放置在右上；**7**.前排剩余单位发动攻击。

任务48

挑战要求：	本回合战胜对手
限制条件：	双方均有触发卡片，开始时可按X键查看牌堆

行动步骤

1.Ride“苍岚业龙 メイルストローム ‘Я’”；**2**.将“ストームライダー エウゲン”放置在左上，左下的“战场の歌姬 マリカ”发动起动能力，效果指定“ストームライダー エウゲン”；**3**.将“苍岚水将 リュサンドロス”放置在左下、“アクアブレス・ドラコキッド”放置在右上并发动起动能力，效果指定“苍岚水将 リュサンドロス”；**4**.将“タイダル・アサルト”放置在右上、右下和下方的“战场の歌姬 マリカ”发动起动能力，效果指定“タイダル・アサルト”和“苍岚水将 リュサンドロス”；**5**.将“アクアブレス・ドラコキッド”和“バブルエッジ・ドラコキッド”×2依次放置在下方并发动起动能力，效果全部指定“タイダル・アサルト”，将“轰く波纹 ジノビオス”放置在下方、“士官候补生 アストレア”放置在右下；**6**.“ストームライダー エウゲン”攻击并发动能力，“苍岚水将 リュサンドロス”攻击并发动能力竖立然后再次攻击；**7**.“タイダル・アサルト”单独攻击并发动能力（摸牌效果全部都要发动，后同），竖立然后再次攻击，发动“士官候补生 アストレア”的能力，效果指定“苍岚水将 リュサンドロス”；**8**.“苍岚水将 リュサンドロス”攻击，“苍岚业龙 メイルストローム ‘Я’”攻击并发动能力，触发卡片的效果全部加给它。

任务49

挑战要求	本回合战胜对手
限制条件	双方均有触发卡片，开始时可按X键查看牌堆

行动步骤

1.Ride“解放者 モナークサンクチュアリ・アルフレッド”；**2**.“解放者 チアーアップ・トランペッター”发动起动能力，将“デサイプル・オブ・ペイン”放置在左下并发动能力，“フレイム・オブ・ビクトリー”放置在左下和右下、“ブラスター・ブレード・解放者”放置在左上和右上且不发动能力；**3**.“解放者 モナークサンクチュアリ・アルフレッド”发动起动能力，选择“ブラスター・ブレード・解放者”放置在左上和右上，剩余的卡片按照“フレイム・オブ・ビクトリー”×2、“青空の解放者 ヘンギスト”的顺序放到牌堆底部，将“黑锁の坚阵 ホエル”放置在左下并发动起动能力，效果指定左上的“ブラスター・ブレード・解放者”，“春风のメッセンジャー”放置在左下、“黑锁の进击 カエダン”放置在右下；**4**.左上的“ブラスター・ブレード・解放者”攻击并发动能力，选择“どーるがる・解放者”放置在下方，右上的“ブラスター・ブレード・解放者”攻击，“解放者 モナークサンクチュアリ・アルフレッド”，触发卡片的效果全部加给它。

任务50

挑战要求	本回合战胜对手
限制条件	双方均有触发卡片，开始时可按X键查看牌堆

行动步骤

1.Ride“シュヴァルツシルト・ドラゴン”且不发动能力；**2**.将“黑门を开く者”放置在左下并发动能力，选择丢弃手牌“星辉兵 コールドデス・ドラゴン”，将“ネグリジブル・ハイドラ”放置在左上并发动能力，将“黑门を开く者”放置在右下并发动能力，选择丢弃手牌“魔爪の星辉兵 ランタン”，“シュヴァルツシルト・ドラゴン”发动起动能力，咒缚对方的2张后防者；**3**.将“银の茨の龙女帝 ルキエ ‘Я’”放置在左上、“肃清の守护天使 レミエル ‘Я’”放置在左下、“哀哭の宝石骑士 アシュレイ ‘Я’”放置在右上、“苍岚业龙 メイルストローム ‘Я’”放置在右下、“星辉兵 コロニ-メイカ-”放置在下方并发动起动能力，选择“刻印の星辉兵 プラセオジム”放置在下方，发动能力回复4点伤害费用；**4**.“シュヴァルツシルト・ドラゴン”发动起动能力，将“星辉兵 コロニ-メイカ-”放置在下方并发动起动能力，选择“刻印の星辉兵 プラセオジム”放置在下方，发动能力回复4点伤害费用；**5**.将“连なる黑轮 プレアデス”放置在下方并发动起动能力，选择“シュヴァルツシルト・ドラゴン”回手，“シュヴァルツシルト・ドラゴン”发动起动能力；**6**.将“星辉兵 ‘Ω’ グレンディオス”放置在左上、“星辉兵 コロニ-メイカ-”放置在右上；**7**.前排依次发动攻击。

文 盲先知 美编 sienna

桌面·卡片 TAB

高达 挑战三世代SP

ガンダムトライエイジSP

BNGI	2014年07月17日	日版	1人
6145日元	对应邂逅通信	推荐玩家年龄：全年龄	

《高达卡牌世纪》是一款风靡日本的街机卡牌对战游戏，由BNGI在2011年发售。玩家能够收集实体卡牌，组建和培养自己的MS小队，并在街机上和其他玩家进行对战。经过几年的时光，游戏的系统得到了不少进化，卡牌的数量也在不断扩充，从UC世代到如今的《AGE》、《独角兽》等等作品中的机体和角色都有收录。3DS上的这款《高达卡牌世纪SP》在街机版三周年之际发售，是一款将街机版这几年的游戏内容和几乎所有卡牌都收录其中的游戏，玩家在掌机上就能完成收集、培养、对战等多项内容，游戏中共有400余个任务，接近1500张卡牌可供收集，还能够通过邂逅通信或本地联机与其他玩家进行对战，内容可谓相当丰富。下面就让我们看看游戏的玩法。

玩法和系统

战斗流程

游戏继承了街机的系统，玩家需要挑选三张机体卡和三张机师卡，组成一个小队出战。进入战斗后，玩家可以在上屏看到战场画面和敌我双方的一些信息，而在下屏可以看到双方的卡牌。玩家将一张我方卡牌拖动到敌人上方即为锁定该敌人，将所有卡牌布置好之后，触摸下屏右方的战斗按钮即可开始本回合的战斗。在普通的任务中，玩家的战斗时限为3回合，3回合内没有完成任务目标的话就会失败。大部分任务的胜利目标是消灭敌方队长机，有些任务的敌方队长会在开场就出现，有些则需要玩家先消灭一些敌方杂兵后才和其他增援一起出现。有些独特的任务会有像恶魔高达这样的巨型BOSS出现，这类BOSS每回合开始时都会使用独有的技能进行攻击，玩家需要按屏幕提示在下屏上操作卡牌来回避，成功回避某些攻击后还能额外发动伤害不俗的反击。

▲恶魔高达在每个回合开始时都会使用独特的技能。

每个回合中，玩家能够布置卡牌的时间有20秒，超过时间的话，系统会按当前状态强制开始战斗。如果玩家在倒数至9秒之前手动开始战斗的话，还能获得快速部署的奖励，让我方所有机体速度增加200。玩家放置卡牌时，如果上屏的G能量槽足以让卡牌使用必杀技的话，卡牌上会显示“←こすれ→”，这时快速左右划动卡牌的话就能让卡牌进入发动必杀技的状态，再锁定敌人的话，下次战斗就会使用必杀技。选中发动的卡牌，再按下屏左侧的按钮可以取消必杀技状态。

玩家在锁定敌人卡牌时，可以看到一个百分比数字的显示，这代表了对本次攻击伤害的预测，其数字为攻击的基础伤害能够打掉的敌人HP的百分比，如果显示100%的话就表示基础伤害能够击破敌人。使用必杀技时，会显示必杀技的基础伤害比例。伤害不足以击破敌人的话，玩家可以将两张我方卡牌重叠起来，这样的话上方卡牌会作为援护加入战斗，下屏也会显示加入援护后的伤害量。援护不仅能够提高总伤害，同时也会对主战机体提供速度加成。战斗中，援护卡牌的普通攻击伤害较低，但是让其发动必杀技的话依然会造成全额伤害，所以在能够使用必杀技的时候可以积极使用。如果觉得某个敌人不好对付或是想要留至下回合解决的话，可以把我方卡牌放在空地上待机，这样它就不会参与本回合的战斗。但是要注意，敌人有时会对我方援护或待机的卡牌发动拦截，

▲在战斗前要仔细观察敌我属性，按田忌赛马的战术来部署是个不错的选择。

被拦截的话不但会和拦截者强制战斗，更会强制对方先手，会让玩家非常被动。敌人的拦截我方无法阻止，只能尽量不在敌人数量很多的时候去集火一人，也尽量每回合都主动进行战斗。

部署完毕后，双方机体会按照玩家拖放的顺序依次进行战斗，不过和队长机的战斗会强制在最后发生。开始战斗后，双方机体会先展开速度的比拼，速度高的一方先手攻击，另一方只能先挨打。有速度加成（ブースト）能力的机师会在这里开始转轮（后述），没有的话就需要玩家快速反应按下A键来略微提高速度。玩家的机体展开攻击时，有攻击加成能力的机师会开始转轮，而没有该能力的情况下，屏幕下方会出现一个自动前进的进度条，当进度条前进至最右端的位置时按下下屏显示的A键能够提高30%的攻击力，早按或晚按会降低此加成。而在防御敌人攻击时，有防御加成能力的机师可以进行转轮，而无能力时系统会在下屏随机显示Y、B或A键，玩家越快按下相应的键，受到的伤害就越小，按键太晚或按错则会承受全额伤害。战斗中击破敌人机体的话能够获得G能量来使用必杀技，而我方机体被击破的代价则是该机体在下一回合中无法行动，不过每个任务只有3回合，所以最好尽量保证机体在前两回合的存活，否则缺少一个战力的话，3回合过关的目标就会变得比较困难。

▲正确的按键时机能够提高30%的伤害，所以适应这里的手感是很重要的。

完成任务或任务失败后会进入结算界面，这里会根据玩家在关卡中的表现作出相应的评价，任务难度、玩家造成的伤害、完成目标所用回合数、战斗表现等都会影响最终的分数。在此之外，玩家还会获得经验值以升级自己军衔，也能获得一定数量的G星。G星是游戏进度的衡量标准，各种EX任务、高难度任务甚至游戏模式都要达到一定的星数才会开放，最终任务的开放需要获得500颗G星。

结算过后，就到了喜闻乐见的开卡阶段，通过战斗获得的卡牌会在这时一一揭晓其内容，如果获得

P级以上卡牌的话，还能听到阿姆罗的特别台词。如果获得了重复的卡牌，系统会自动将其转化为强化点数。强化点数可以在战前编成小队时按X使用，每用一次都会在下次战斗增加随机的有利效果，并额外获得一张卡牌，每场战斗最多使用5次。在面对强敌时多加运用，不仅能够降低战斗难度，还能提高获得好卡的几率，真是一举两得。另外，如果有好机友一起玩的话，通过通信对战刷强化点数非常快，胜一局200点，输100点，很快就能积攒大量点数。

▲获得强力卡牌那一刻的激动心情真是无法言喻。

游戏模式

游戏的主要游戏模式共分为三个：基本行动（メインオペレーション）、特别行动（スペシャルオペレーション）和全国挑战（Gコマンダーバトル）。除此之外，还有一个奖励性质的QR码关卡模式。

基本行动模式是游戏的主要游戏模式，关卡的数量相当多，包括了系列街机版从“トライエイジ”第0弹至第6弹，“ジオンの兴亡”Z1至Z2弹、“U.C.ミッション”、“Build MS” B1至B6弹等所有内容，各种内容会根据玩家的G星数开放。每一“弹”的关卡全部完成后，系统会给予玩家一定的经验奖励倍率。如完成“ジオンの兴亡”Z1弹之后，玩家就会获得经验倍率×1.25的奖励，这个倍率会不断地累加。基本行动模式的任务难度从简单的1星到非常困难的6星不等，玩家可以通过关卡来获得卡牌、母舰和配件，武装自己的小队，从而挑战难度更高的敌人。在完成特定关卡并获得一定G星数之后，这些关卡会开放其EX模式，EX模式的难度达到7星，非常具有挑战性，完成后的奖励自然也更丰厚。需要注意的是，游戏中的卡牌都有自己的出处，想要获得特定的卡牌，就要到相应的关卡中去刷。在卡牌图鉴中，玩家可以看到卡牌的出处。

特别行动模式在玩家开始游戏不久后就会开放，这里每个任务难度都相当高，当然奖励的卡牌和配件也都是在基本模式中很难获得的。这个模式的关卡也需要G星数量来解锁，有些关卡也会有EX难度。

全国挑战模式需要玩家获得200颗G星后才会开放，玩家要扮演一名日本玩家，在日本的各个区域挑战强敌，提高自己的段位，从而战胜区域头领，最终制霸全国。和其他模式不同，这里的战斗虽然也是和AI进行，但采用的是PvP战斗规则。在上述的战斗基础上，玩家除了在自己的回合主动部署卡牌之外，还要在对手的回合中选择对应战术：拦截战术能够避免对方集火我方单一机体，必杀战术能够提高G能量槽，从而更多地使用必杀技来应付对方的全面攻击。另外，PvP规则中被击破的机体会在下一回合中直接修复，但是每击破敌人一台机体就会获得一颗星，首先获得三颗星的一方就会获胜。虽然这个模式的关卡数量看似不多，但是玩起来难度比PvE规则要困难许多，加上这里永远都会有不同的敌人等待挑战，所以玩起来是紧张感和新鲜感并存，在PvE任务中刷烦了就可以来挑战一下。

▲就算是之前已完成的任务，EX难度和普通难度相差很大，轻敌的话会吃到不少苦头。

▶每制霸一个地区，都会获得一些战斗上的能力强化。

QR码任务是一系列通过QR码来发放的任务，玩家在游戏中扫描特定的QR码就能获得相应的任务。这里每个任务完成后都会获得极其珍贵的奖励，如攻击力增加100、获得部件几率提高25%，以及一些稀有的部件等等。增加属性的奖励无论玩家使用什么机体和机师都会永久存在，所以推荐一上来就尽量完成一些难度较低的QR码任务，提高的属性在初期会有不小的作用。另外，还有几台机体可以直接扫描QR码获得，在游戏初期帮助极大。下面列出一些已知的QR码图片，玩家可以直接用3DS对图片进行扫描。

QR码任务一览

任务序号	任务名	难度星数	主要奖励	QR码
01	对决！！ザクⅡ部队	1	パーツ获得率+25%	QR01
02	对决！！连邦部队	2	パーツ获得率+25%	QR02
07	对决！！火星からの侵略部队	2	アタック+50	QR07
08	对决！！反乱势力	4	アタック+100	QR08
09	对决！！AGE-3フォートレス	2	スピード+50	QR09
11	对决！！AGE-1ソーデイア	2	HP+50	QR11
12	对决！！シャア专用ズゴック	4	HP+100	QR12
13	对决！！真武者頑駄无	6	HP+150	QR13
18	对决！！宇宙海贼ビシディアン	2	HP+50	QR18
19	对决！！世界大会の实力者	4	Gパワー+1	QR19
24	フリットのハロを求めて	6	フリットのハロ	QR24
25	アムロのハロを求めて	6	アムロのハロ	QR25
27	荣光の勋章を求めて	6	Gコマンダー勋章	QR27
29	再起のゴールドコーティング	3	MS经验值+10%アップ	QR29
30	胜机のゴールドコーティング	4	MS经验值+30%アップ	QR30

▲QR01 ▲QR02 ▲QR07

▲QR08 ▲QR09 ▲QR11

▼QR12 ▼QR13 ▼QR18

▲QR19 ▲QR24 ▲QR25

▲QR27 ▲QR29 ▲QR30

卡牌 QR 码一览

卡牌	QR码
バンシィ（デストロイモ-ド）	QR101
ダブルオ-クアンタ	QR102
真武者頑太无	QR103

卡牌	QR码
Hi-v ガンダム	QR104
フリ-ダムガンダム	QR105

▲QR101 ▲QR102 ▲QR103

▲QR104 ▲QR105

卡牌

游戏中的卡牌数量很多，共分为机师卡牌和机体卡牌两类。游戏中的卡牌有着不同的稀有度，由普通到珍稀分别为C、R、M、P、SEC共五档，在此之外还有PR和CP两档卡，多为原街机游戏在各种活动时送出的卡牌，PR的性能大多在C到R之间，CP则在R到M左右。不过要注意的是，按照街机游戏卡牌的推出顺序，即使是同一稀有度，较晚推出的卡牌相对较早的卡牌也会比较强，不仅属性上有提高的趋势，技能也更加多样，最珍稀的SEC卡在Build MS的B3弹之后才推出，这个稀有度的卡牌在整个游戏中也只有5张，其强度可想而知。

机体卡牌

作为高达游戏，机体当然是游戏中的核心。游戏中的机体卡牌总数为967张，不过其中有不少同一机体不同形态、不同装备或不同稀有度的存在，所以即使同一台机体也会有相当大的性能差别。在机体卡牌信息的界面中，可以看到不少机体的属性，按L或R键还能翻页，下面就以群众喜闻乐见的CP级神高达来介绍一下机体的属性。

❶ 卡牌的图片，稀有度越高的卡牌图片就越华丽。

❷ 机体的战斗类型。共有攻击者（アタッカ-，图标为红色光剑，一般攻击力较高）、枪手（ガンナ-，图标为蓝色光枪，一般速度较高）和防御者（ディフェンダ-，图标为绿色盾牌，一般HP较高）三种，有攻击者→枪手→防御者→攻击者的循环相克关系，克制时伤害有一定提高。另外，进行援护攻击时，援护机体和攻击机体是同一类型的话还会增加伤害。

❸ 卡牌的稀有度，是卡牌强度的简单参考。

❹ 机体名称，不同卡牌同一机体的情况下会出现重名的情况。

❺ 机体的固有技能，按R键可以查看详细情况（后述）。

❻ 机体的基础属性，有HP、攻击（アタック）和速度（スピ-ド）三项，HP代表了机体能够承受的伤害量，攻击代表了机体能够造成的伤害，速度则代表了机体获得先手攻击机会的能力。笼统地说，这三项数值合计在8000以上的机体就是相当不错的了。

❼ 机体的必杀技名称、G能量消耗和必杀威力。必杀技消耗的G能量是在战斗中需要仔细计算的，如果三台机体都使用高消耗必杀技的话每个回合很可能只能使用一个必杀技，造成资源的浪费。

❽ 机体所属的开发系统，后述。

❾ 机体的特殊技能，只有少部分机体会有，如这张神高达的特殊技能为受到BOSS的伤害降低。

❿ 搭乘机师。虽然游戏中不限制机师和机体的搭配，但是如果按这里注明的机师（一般是原作中的驾驶者）来搭配的话会获得必杀技威力+500的奖励。

⓫ 地形适应性。游戏中的地形共包括宇宙、地上、水中、森林和沙漠这五种，适应性的图标由高到低分别是★、◎、○、▲、×五种。地形适应对战斗的影响很大，★和◎的情况下会分别为机体增加1000和500的速度，并且★时的攻击会心率会大幅提高，而地形适应性只有▲时速度会降低500，×时直接不能出战。除此之外，适应性还影响转轮等操作的难度，适应性越高，越容易掌握操作的时机。

在这些写明的属性之外，每台机体还有一些隐藏属性。其中比较重要的有两个：第一是机体攻击的类型，共包括打击、实弹、光线三种，机体的普通攻击和必杀技都属于其中一种；第二是机体的耐性，也就是防御力，游戏中的每张卡牌都有隐藏的打击耐性、光线耐性和实弹耐性三种防御力，能够减少相应种类攻击的伤害。

机体技能

机体技能是除了基础属性外，评价一张机体卡牌的重要参考，高性能的机体技能能够起到一旦发动立刻全面扭转战局的效果。战斗中，机体技能会在一定条件下触发，除了少部分触

▲发动トランザム时需要快速左右划动卡牌来提高技能的效果。

发后必定发动的技能之外，大部分技能都是几率发生，技能本身的等级越高，发动的几率也越高。一些战斗中发动的技能，如浮游炮、变身等，在发动后还需要玩家根据屏幕上的提示进行操作，操作得当的话会大幅提高技能效果，操作不当很有可能导致发动失败。下面就列出所有的技能、发动条件和效果。

技能详解

技能名称	发动条件	效果
回避	防御时一定几率发动	完全回避敌人攻击
先制	速度比对方低时一定几率发动	强制获得先手攻击机会
反击	防御时一定几率发动	完全回避敌人的攻击，并发动反击
连击	普通攻击时一定几率发动	额外进行一次攻击，额外的攻击伤害略低
铁壁	队友防御普通攻击时一定几率发动	对友方机体进行援护防御，并大幅减少这次防御时受到的伤害
狙击	2、3回合开始时一定几率发动	玩家在下屏选择瞄准的方向，对该方向上的一名敌人造成少量伤害并降低其攻击力
不沉	被击破时一定几率发动	回复少量HP，每场战斗只会触发一次
双击	普通攻击伤害未能击破敌人时一定几率发动	额外进行一次攻击，伤害略低但必定会心
装甲	受到少量伤害时必定发动	将少量伤害降低至0
电刃	2、3回合开始时一定几率发动	玩家在下屏选择瞄准的方向，对该方向上的一名敌人造成少量伤害并降低其速度
速烈	先手攻击时必定发动	无视敌人的防御效果
变形	防御时一定几率发动	完全回避敌人的攻击，并发动反击
トランザム	防御时一定几率发动	完全回避敌人的攻击，并发动反击
合体换装	使用必杀技时一定几率发动	必杀技之后会再追加一次攻击
水中速烈	先攻时一定几率发动	无视敌人防御效果，在水中则必定发动且攻击力上升
ファンネル	无援护攻击时一定几率发动	强制先手发动无法回避的攻击
武斗	防御时一定几率发动	完全回避敌人的攻击，并发动无视防御的反击
舍身	HP一半以下并攻击时一定几率发动	对敌人造成很高的伤害，但将自身的HP降低至10
变身	非援护必杀技时必定发动	大幅强化必杀技的威力
突袭	先攻时必定发动	根据和敌人的速度差值来提高伤害
超狙击	2、3回合开始时一定几率发动	玩家在下屏选择瞄准的方向，对该方向上的一名敌人造成少量伤害并大幅降低其攻击力
全射	部署结束后一定几率发动	对所有被锁定的敌人进行攻击
超电刃	2、3回合开始时一定几率发动	玩家在下屏选择瞄准的方向，对该方向上的一名敌人造成少量伤害并大幅降低其速度
ビルドウェポン	普通攻击时一定几率发动	选择不同的武器对敌人造成不同类型的伤害
逆袭	防御时一定几率发动	HP减少后攻击力大幅提升
小队	和特定的机体共同出战时	符合队伍条件时，会发动特定的效果
小队必杀	以特定小队出击时	必杀技会变为高威力的专用必杀技
斗气	先攻时必定发动	无视对手防御效果的攻击，如果双方都没有援护的话会增加伤害
水中反击	防御时一定几率发动	完全回避敌人的攻击，并发动反击，在水中时必定发动

开发系统

游戏中为卡牌进行升级的系统被称为“开发系统”，在战斗中击破敌机就能获得经验值，从而进行升级。要注意的是，游戏中升级并非针对单张卡牌，而是针对一个系列，如元祖高达、钢加农和钢坦克都属于RX系列（RXシリーズ），能天使、力天使等高达都属于天人组织（ソレスタルビーイング）等等。每次卡牌获得的经验值都会加给整个系列，升级的话会是系列的所有卡牌同时升级，包括未获得的卡牌。同时，一些系统有着自己独特的玩法。例如AGE系统的高达除了普通的升级之外，还会根据任务中击破的机体来获得额外经验值，用以升级HP、攻击、速度甚至各项抗性等属性。

▲AGE系统带来的奖励成长虽然慢，但是非常全面，能够整体强化机体。

Build MS系统

和街机相同，游戏也搭载了让玩家自己打造机体的“Build MS系统”。这个系统在获得100颗G星后才开放，初期玩家会获得一些简单机体的设计图，之后就能够生产相应的MS，并对MS的技能等要素进行搭配。在出击时，选择Build MS卡牌后，就能够选择自己打造的机体。这里要注意的是，只要在其中选择了某机体，即使没有实际在战斗中使用，该机体依然会视为已出击。打造的机体根据出击次数可以获得各种能力加成，在达到10次、30次时还能解锁新的机体技能可供选择。通过让已有的机体多次出击并满足一些其他条件，玩家还能解锁新的设计图和新的能力，如让扎古Ⅱ（B）多次出击能够解锁扎古Ⅱ量产型，再用夏亚驾驶量产型出击几次的话就能解锁“红有三”的夏亚专用扎古Ⅱ了。在Build MS开发界面中，玩家能够查看当前出击的机体发展的系统图，以及解锁后续机体的条件，慢慢开发就能够最终培养出非常强力的机体。

机师卡牌

有了机体自然少不了机师，毕竟“MS的性能差距不代表战力的差距”。和机体卡一样，机师卡牌属性界面包括了图像、稀有度和名字。除了这些之外，每张机师卡牌还有一些其他属性。HP、攻击力（アタック）和速度（スピード）三项基础属性在搭乘机体时，会加至机体的属性中。机师的强化能力（ブースト）会在左下角注明类别和等级，另外界面中还会写明该机师独有的机师能力，如图中阿姆罗的机师能力为“当HP降至一半以下时，必杀值+400（限一次）”。机师能力多为限定条件下发挥的技能，触发的条件包括攻击、被攻击、先手攻击、被击坠、乘坐高达系机体等等五花八门各式各样，像Z1弹的夏亚还有“搭乘红色MS时速度增加1000”这样非常有趣的技能。

游戏中每位机师都有一项强化能力（ブースト），共有攻击强化（アタックブースト）、防御强化（ディフェンスブースト）和速度强化（スピードブースト）三种，分别会在战斗中比拼速度、攻击和防御时触发。触发能力强化时上屏会出现不断循环旋转的转轮，其中有1星～3星和ブースト等选项，玩家按下屏的A键可以使转轮停止旋转从而选中其中一项，1～3星分别代表了对该属性110%～130%的强化，选中ブースト的话会根据该机师的强化等级，对相应属性进行200%上下的强化，角色还会帅气地说出原作中的名台词。一般情况下，转轮的旋转速度还在可操控的范围内，适应一下手感就很容易选中ブースト，从而达到最好的效果。要注意的是，像攻击力强化以及其他一些技能的加成效果，是不会显示在部署机体时的伤害预测中的，所以在观察伤害预测时要把这些预先计算在内，以免造成行动机会的浪费。有些战斗中，双方机师会同时发动强化，这时就会引发强化对决（ブーストバトル），敌我双方开始同时转轮，这时系统会以ブースト>3星>2星>1星的顺序比较双方转出的结果，落败的一方将不会有任何强化，而获胜的一方会获得最高的强化效果，打平的话会以更快的转速再来一次。

个别主角级机师在基础能力之外，还具有“觉醒”能力，有觉醒能力的机师会在界面右上角注明其觉醒类型，如前图的夏亚就具有ニュータイプ觉醒能力。觉醒包括了动画原作中新人类、SEED、明镜止水等强化状态，在战斗中损失一定的HP后，系统会提示“覚醒の兆し”，这说明该机师已经准备好发动觉醒。下一回合开始时，玩家就可以在已准备好的机师中选择其一发动觉醒。觉醒后，根据觉醒类型不同，机师的某项能力会得到大幅提升，同时强化能力时会追加高级强化（ハイパーブースト），在原有强化的基础上进一步强化相应的属性。

▲选中角色的名台词就能获得最高倍率的强化效果。

文 白菜　美编 sienna

虽然只是一款下载游戏，但质量却高得出乎意料。有竞速、有高分挑战，只想闯关的玩家也可以爽快地玩耍。虽然被誉为“《洛克人》系列”的精神续作，游戏过程中也带着浓浓的《洛克人》感觉，但本作的系统依然有着自己的独到之处。如果你是一位2D ACT爱好者，那么这款作品绝对不会让你感到失望。

动作 ACT	蓝色雷霆闪电枪 苍き雷霆ガンヴォルト		
Inti Creates	2014年8月20日	日版	1人
1960日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

系统详解

基本操作

按键	作用	
	战斗	基地
十字键/滑杆	移动	–
↓↓	EP填充	–
→→	冲刺	–
A	雷击鳞	推进对话
B	跳跃	推进对话/退回上一层菜单
十字键↓+B	薄层立足点下落	–
X	关闭对话	–
Y	发射避雷针	–
L	冲刺	打开基地菜单
R	雷击鳞	打开帮助菜单
Start	打开暂停菜单	–
触控屏	发动技能	选择选项

※在基地菜单和关卡中暂停菜单的按键设定选项下，将A键与L键作用对调、改为冲刺，即可享受“《洛克人》系列”的操作感了。

基地菜单

基地菜单需要通过关卡选择界面按下L键来打开。不过在基地的操作几乎都要通过基地菜单来执行，因此操作的优先级相当高。以下进行详细分类解说。

1. 返回关卡选择界面
2. 进入任务界面
3. 进入存档界面
4. 进入整备界面
5. 进入商店界面
6. 进入按键设定界面
7. 与シアン交流
8. 查看游戏总情报

关卡选择界面

关卡选择界面的操作主要是以十字键/滑杆选择关卡。按下L键可以打开基地菜单，按下R键则打开帮助菜单。在整个流程中，关卡是按照一定的步骤顺序解放的。

1. 当前关卡最高得分
2. 当前关卡最快过关时间
3. 当前关卡最高评价
4. 打开基地菜单
5. 打开帮助菜单
6. 当前选择关卡
7. 已获得宝石标识

任务界面

当流程中初次完成任意关卡后，任务界面即会开放该关卡的相关任务。在任务界面中，上屏显示当前任务的详细要求、难度和完成报酬；下屏已接受的任务右侧显示“进行中”、完成却尚未报告的任务右侧显示“报告待ち”、完成的任务右侧显示“完了”。（未接受的任务右侧无任何提示。）初期每个关卡只有一个低

级竞速任务、一个低级评价任务和一个低级特殊任务，当完成上述任务后，即可开放对应种类的中、高级任务。而一次出击最多只能接受三个任务，因此想要完成关卡对应的全部任务需要多次挑战。另外任务的条件有可能相性不佳，因此不必勉强自己必须接满三个任务才出击，一个一个分别完成也不错，权当提升人物等级。

※任务的详细将在流程关卡部分列出。

存档界面

本作并不支持自动存档功能，因此记得退出游戏之前一定要在这里来存档一下。本作提供了4个存档位置，相信能够满足绝大部分玩家的需求。

整备界面

该界面下分为4个选项，分别是技能（**スキル**）、装备、道具（**アイテム**）和能力情报（**ステ−タス**）。其中道具界面就是查看自己当前持有的所有装备、道具和素材的个数；能力情报则是查看玩家角色GV（闪电枪的缩写）的等级、HP、EP、持有金钱、获得总分数和游戏时间总计的情报。以下详细解说技能界面和装备界面。

技能界面

在战斗中可以发动GV所持有的特殊能力“第七波动”，这在系统上被统称为技能。初期GV只持有一个技能，之后随着等级的提升，所习得的技能也会越来越多。在技能界面下，玩家可以为GV装备已经习得的技能。经过装备的技能就能在关卡中消耗SP槽来使用。每次出击最多可以同时装备四种技能，但不能在关卡中进行更换。发动技能需要消耗SP槽，不同技能所消耗的SP也有所区别。

另外技能整体可分为两大类。一类为特殊攻击技能，一类为辅助技能。前者是直接攻击敌人造成大伤害的手段（发动中GV处于无敌状态），后者是对自身赋予各种各样的增益效果。除了重视各自的效果外，两类技能的使用选择上还有一些区别，请参照后文的“荣誉点数”部分。以下是本作全部技能的一览表：

技能	习得等级	分类	效果	效果持续时间	冷却时间	SP
ライトニングスフィア	初期持有	特殊攻击	在GV周围产生圆周判定型攻击。多段攻击判定，使用时尽量靠近敌人，让伤害全部命中	–	6秒	1
スパークカリバー	13	特殊攻击	在GV正前方放出半个屏幕判定的剑刃攻击	–	6秒	2
ヴォルティックチェーン	40	特殊攻击	覆盖全屏的锁链多段攻击。每命中一个目标，都会增加整体的攻击，因此场上敌人越多，威力越大	–	5秒	3
ヒーリングヴォルト	3	辅助	回复少量HP	–	8秒	1
ブーストヴォルト	10	辅助	一定时间内提升EP的自然回复速度	30秒	8秒	1
チャージングアップ	18	辅助	瞬间将EP填充至100%，可对应超负荷状态	–	8秒	1
アルケミイライズ	24	辅助	一定时间内掉落的回复道具效果变为两倍	30秒	8秒	1
リヴァイヴヴォルト	30	辅助	HP全回复	–	8秒	2
アンリミテッドヴォルト	65	辅助	一定时间内攻击力提升为两倍	30秒	8秒	1

装备界面

GV全身一共可以装上五件装备，分别是武器、隐形眼镜×2、戒指和吊坠。除了武器是通过流程闯关逐渐获得外，其他部位的装备绝大部分都要通过商店界面开发来获得（有少数例外）。装备并不会增加GV的基础能力，但装备上附带的效果则能变相提升战斗力。以下为所有装备的获得方法和效果说明，其中武器部分的详细分析请参照后文“避雷针”部分。

※1.隐形眼镜、戒指和吊坠强化版（+）的开发素材均为正常版同名装备×2。

※2.同种隐形眼镜重复装备时，效果可叠加。

武器（避雷针／ダ−ト）

名称	效果	锁定数	获得方法
ギドラ（紫龙）	按住不放可进行连射的基本武器	3	初期持有
ナ−ガ（五头龙）	按住不放可进行蓄力，变化为贯通弹的武器	5	七宝剑关卡中任意通过1关
ミズチ（蛟龙）	可通过光标折射进行5方向攻击的武器	1	七宝剑关卡中任意通过3关
テクノス（双截龙）	可发射沿着地形前进的上下两发避雷针的武器	2	七宝剑关卡中任意通过5关
オロチ（八岐龙）	射击时在身边展开可向7方向扇形扩散的避雷针发射机	8	七宝剑关卡中通过7关
ヴァスキ	射出的避雷针命中敌人后不会消失，继续追踪下一个目标	4	击倒紫电
デュラハン	射出高威力避雷针的武器	0	完成全部SP关卡

隐形眼镜（レンズ）

名称	开发费用	必需素材	效果
活性のレンズ	940	エレクトラム×2、高分子BL238×4	取得回复道具时回复量少许提升
活性のレンズ+	9400	活性のレンズ×2	取得回复道具时回复量提升
再生のレンズ	8300	プラン抗体−六神−×1、特型サ−ボ用光子力×1、エレクトラム×2、天然プラン细胞×5	不操作角色的时候，HP自动缓缓回复
再生のレンズ+	58100	再生のレンズ×2	不操作角色的时候，HP自动缓缓回复
抑制のレンズ	2100	ゲノム共振音叉×1、アクチノプラン结晶×2、クラップ合金×5	雷击鳞的EP消费量稍稍减少
抑制のレンズ+	18900	抑制のレンズ×2	雷击鳞的EP消费量减少
幸运のレンズ	3500	マイクロBh缩退炉×1、超密度传导磁石×1、クオ−ザイト×8、エルデア钢×10	获得金钱时少许提升获得量，但受到伤害时伤害少许增大
幸运のレンズ+	28000	幸运のレンズ×2	获得金钱时提升获得量，但受到伤害时伤害增大
启蒙のレンズ	3500	ゲノム共振音叉×1、フェ−ザ−流体金属×1、试作新型基盘×5、高分子BL238×7	获得经验值时少许提升获得量，但受到伤害时伤害少许增大
启蒙のレンズ+	28000	启蒙のレンズ×2	获得经验值时提升获得量，但受到伤害时伤害增大
神秘のレンズ	8300	スピネル准结晶×1、超密度传导磁石×1、ゲノム共振音叉×1、天然プラン细胞×10	SP回复速度少许提升
神秘のレンズ+	54100	神秘のレンズ×2	SP回复速度提升
活用のレンズ	940	アクチノプラン结晶×2、试作新型基盘×3、ガ−ネット×5	EP回复速度少许提升，但获得荣誉点数（ク−ドス）最大值限制为1200
活用のレンズ+	9400	活用のレンズ×2	EP回复速度提升，但获得荣誉点数（ク−ドス）最大值限制为1200
再起のレンズ	940	高性能NcGbX×3、エルデア钢×5、天然プラン细胞×8	超负荷（オ−ハ−ビ−ト）状态回复速度少许提升，但获得荣誉点数（ク−ドス）最大值限制为1200

名称	开发费用	必需素材	效果
再起のレンズ+	9400	再起のレンズ×2	超负荷（オーバーヒート）状态回复速度提升，但获得荣誉点数（クードス）最大值限制为1200
雷击のレンズ	8300	ビヤッコ反重力机构×1、超密度传导磁石×1、エレクトラム×2、98型ナノチップ×10	雷击鳞护罩攻击力提升，但锁定雷击攻击力下降
雷击のレンズ+	58100	雷击のレンズ×2	雷击鳞护罩攻击力大幅提升，但锁定雷击攻击力半减
鸣神のレンズ	2100	フェーザー流体金属×1、エルデア钢×3、ガーネット×5	EP最大值提升120
鸣神のレンズ+	18900	鸣神のレンズ×2	EP最大值提升150
五头龙のレンズ	10800	纯粋浓缩ブラン239×1、黄玉髓石英×1、高分子BL238×3、ソルエージング×3	避雷针「ナーガ」的蓄力速度少许提升
五头龙のレンズ+	64800	五头龙のレンズ×2	避雷针「ナーガ」的蓄力速度提升
紫龙のレンズ	8300	アポイタカラ×1、スピネル准结晶×1、クオーザイト×3、98型ナノチップ×5	避雷针「ギドラ」的最大锁定数+1
紫龙のレンズ+	58100	紫龙のレンズ×2	避雷针「ギドラ」的最大锁定数+2
雷破のレンズ	8300	特型サーボ用光子力×1、マイクロBh缩退炉×1、フェーザー流体金属×1、天然ブラン细胞×12	超负荷时有20%的几率回复少许EP
雷破のレンズ+	58100	雷破のレンズ×2	超负荷时有30%的几率回复少许EP
稻妻のレンズ	10800	黄玉髓石英×1、高性能Nc-GbX×2、クラップ合金×5	使用技能时有15%的几率不消耗SP
稻妻のレンズ+	64800	稻妻のレンズ×2	使用技能时有25%的几率不消耗SP
迅雷のレンズ	10800	ヒヒイロカネ片×1、アクチノブラン结晶×3、ガーネット×9	发动电磁结界时有15%的几率不消耗EP
迅雷のレンズ+	64800	迅雷のレンズ×2	发动电磁结界时有20%的几率不消耗EP
秩序のレンズ	9800	ソルエージング×10、高性能Nc-GbX×10、エレクトラム×10、アクチノブラン结晶×10	进入新区域时有2%的几率增加荣誉点数1000点
秩序のレンズ+	58800	秩序のレンズ×2	进入新区域时有4%的几率增加荣誉点数1000点

戒指（指轮／リング）

名称	开发费用	必需素材	效果
フェザー制リング	-	初期持有	超负荷（オーバーヒート）状态的回复速度少许提升
飞翔の指轮	940	エルデア钢×3、天然ブラン细胞×5	消耗EP150进行空中二段跳
飞翔の指轮+	9400	飞翔の指轮×2	消耗EP60进行空中二段跳
飞翔三连の指轮	2100	スピネル准结晶×1、ソルエージング×2、98型ナノチップ×3	消耗EP100进行空中三段跳
飞翔三连の指轮+	18900	飞翔三连の指轮×2	消耗EP70进行空中三段跳
飞翔四连の指轮	3500	スピネル准结晶×2、特型サーボ用光子力×2、高性能Nc-GbX×3、クラップ合金×5	消耗EP100进行空中四段跳
飞翔四连の指轮+	28000	飞翔四连の指轮×2	消耗EP80进行空中四段跳
飞空の指轮	8300	耐高热ホウオウ矿×1、ゲノム共振音叉×1、アクチノブラン结晶×3、エルデア钢×4	消耗EP100进行空中无限跳
飞空の指轮+	58100	飞空の指轮×2	消耗EP90进行空中无限跳
天驱ける指轮	940	ソルエージング×3、ガーネット×8	消耗EP120进行空中冲刺
天驱ける指轮+	9400	天驱ける指轮×2	消耗EP60进行空中冲刺
二连驱けの指轮	2100	特型サーボ用光子力×1、クオーザイト×4、试作新型基盘×5	消耗EP100进行空中二段冲刺
二连驱けの指轮+	18900	二连驱けの指轮×2	消耗EP70进行空中二段冲刺
无限驱けの指轮	8300	セイリュウ推进机构×1、マイクロbh缩退炉×1、エレクトラム×2、高分子bL238×8	消耗EP100进行空中无限冲刺
无限驱けの指轮+	58100	无限驱けの指轮×2	消耗EP80进行空中无限冲刺
セラフリング	18500	纯粋浓缩ブラン239×1、ヒヒイロカネ片×1、エレクトラム×5、试作新型基盘×15	消耗EP90可无限进行空中跳跃&冲刺
セラフリング+	92500	セラフリング×2	消耗EP60可无限进行空中跳跃&冲刺
霹雳の指轮	50000	超临界ブラン电波动×1、ビヤッコ反重力机构×2、セイリュウ推进机构×2、耐高热ホウオウ矿×2	消耗EP90可无限进行空中跳跃&冲刺，但超负荷状态回复速度减慢
霹雳の指轮+	250000	霹雳の指轮×2	消耗EP80可无限进行空中跳跃&冲刺，但超负荷状态回复速度减慢

吊坠（ペンダント）

名称	开发费用	必需素材	效果
フェザー制ペンダント	-	初期持有	没有任何效果的吊坠
幻影のペンダント	2100	マイクロbh缩退炉×1、ガーネット×5、98型ナノチップ×7	降低发动电磁结界时的EP消费，但受到伤害大幅提升
幻影のペンダント+	18900	幻影のペンダント×2	降低发动电磁结界时的EP消费，但受到伤害提升
不动のペンダント	8300	ゲンブ冲击反应装甲×1、フェーザー流体金属×1、高性能NcGbX×1、高分子bL238×3	受到攻击也不会产生硬直时间
不动のペンダント+	58100	不动のペンダント×2	受到攻击时减少伤害，也不会产生硬直时间
不屈のペンダント	940	クオーザイト×5、98型ナノチップ×5	减少少许受到的伤害
不屈のペンダント+	9400	不屈のペンダント×2	减少受到的伤害
逆鳞のペンダント	940	试作新型基盘×4、クラップ合金×8	同时提升雷击鳞的攻击力与EP的消耗量
逆鳞のペンダント+	9400	逆鳞のペンダント×2	同时大幅提升雷击鳞的攻击力与EP的消耗量
充填のペンダント	1500	アクチノブラン结晶×2、高性能NcGbX×2、クオーザイト×3、クラップ合金×7	EP填充时有少许无敌时间
充填のペンダント+	13500	充填のペンダント×2	EP填充时完全无敌
障壁のペンダント	2100	超密度传导磁石×1、ソルエージング×2、ガーネット×8	使用雷击鳞时受到的伤害降低
障壁のペンダント+	18900	障壁のペンダント×2	使用雷击鳞时受到的伤害半减
神盾のペンダント	50000	超临界ブラン电波动×1、ゲンブ冲击反应装甲×2、ブラン抗体-六神-×2、アポイタカラ×2	少许降低发动电磁结界时的EP消费，受到攻击也不会产生硬直时间
神盾のペンダント+	250000	神盾のペンダント×2	降低发动电磁结界时的EP消费，受到攻击也不会产生硬直时间
死のペンダント	29970	ヒヒイロカネ片×1、黄玉髓石英×1、98型ナノチップ×10、クラップ合金×10	触碰尖刺时即死，也无法发动电磁结界，但荣誉点数提升值变为1.1倍
死のペンダント+	179820	死のペンダント×2	触碰尖刺时即死，也无法发动电磁结界，但荣誉点数提升值变为1.2倍
モルフォレコード1	30000	ヒヒイロカネ片×2、エルデア钢×10	荣誉点数达到1000时播放BGM《苍の彼方》
モルフォレコード2	30000	マイクロbh缩退炉×2、试作新型基盘×10	荣誉点数达到1000时播放BGM《雾时计》
モルフォレコード3	30000	特型サーボ用光子力×2、クオーザイト×10	荣誉点数达到1000时播放BGM《碧き扉》
モルフォレコード4	30000	スピネル准结晶×2、高分子bL238×10	荣誉点数达到1000时播放BGM《追忆の心伤》
モルフォレコード5	30000	超密度传导磁石×2、エルデア钢×10	荣誉点数达到1000时播放BGM《灼热の旅》
モルフォレコード6	30000	ゲノム共振音叉×2、试作新型基盘×10	荣誉点数达到1000时播放BGM《红色カゲロウ》
モルフォレコード7	30000	フェーザー流体金属×2、クオーザイト×10	荣誉点数达到1000时播放BGM《月世界航路》
手作りのペンダント	-	将七宝剑关卡的7个“小さな宝石”交给シアン	无法发动电磁结界。全程装备该吊坠通过“天主（アメノウキハシ）”关卡，可触发真结局
坏れたペンダント	-	击倒真结局的最终BOSS	HP变为200，且无法发动电磁结界

※モルフォレコード系吊坠的获得条件为对应该歌曲的七宝剑关卡拿到3000以上的荣誉点数并成功换算为得分

商店界面

进入商店界面会看到两个选项“アイテムを开发する”和“アイテムを卖る”。选择前者进入道具开发界面，选择后者则是变卖道具装备与素材。变卖时记住两大原则：1.不要变卖高级素材，因为高级素材的获得方式非常有限，有时候卡一个就会造成严重的后果。2.道具装备的售价与开发价格完全不在一个层面上，卖装备只亏不赚，最好不要这样做。下面重点讲解道具开发的过程。

道具开发界面

这个界面与任务界面的构成有些相似。上屏显示当前选择装备的开发费用、素材要求和效果；下屏可开发装备右侧显示“OK”。（素材或费用不够时该道具右侧无任何提示。）道具开发也是循序渐进的，想要开发高级道具，就得先开发出对应的低级道具。其中某些道具的开发权还跟其他道具的开发进度相关，甚至还有些道具需要完成特定关卡后才能进行开发。建议玩家将低级道具都先

开发一次再说。

强化版的道具需要合成对应的两个低级道具才能开发出来，但比起素材紧缺，开发费用高昂才是更大的问题。而且强化版的道具比起普通版道具并没有质的飞跃，因此强烈建议玩家在正常闯关流程中不要去开发强化版道具，否则费用上会被限制得很死，甚至连一些低级道具也难以开发了。道具开发的详细请参照上文的“装备界面”部分。以下是全部素材的获得方法。

素材名	获得方法	
	关卡	任务
アクチノブラン结晶	全部	华丽なる挑战、理の裁定者、高天に挑む
アポイタカラ	彩花（药理研究所）、SP3	慈爱と破坏、グローリーデイズ、雷击杀虫
エルデア钢	全部	铳声の证明、电光石火、送魂の徒
エレクトラム	全部	究极战神、恶梦の再来
黄玉髓石英	幻夜（欢乐街）、SP4	ダンスホール、真实を见つめる瞳、无谋な选择
ガーネット	全部	海底战争、グレネイダー、知识の探求者、路上のルール
クオーザイト	全部	羽は伤つかない、神矛の先、实战训练．2
クラップ合金	全部	煌めく闪光、太阳を盗んだ男、ファスト・ハツカー、摘み取る者
ゲノム共振音叉	葬魂（地下设施）、SP2	光の救世主、ふたつの心
ゲンブ冲击反应装甲	磁界（データバンク施设）、SP2	スピードパワー、超法规的处置、キャノンブレイカー
高性能NcGbX	全部	あの云を贯いて、デストロイゼムオール、升ル雷
高分子BL238	全部	国生みの地で、亡魂の狩人、实战训练．3
试作新型基盘	全部	稻妻の如し、岚の中で、实战训练．1
纯粹浓缩ブラン239	幻夜（欢乐街）、SP4	ハードロッカー、最后の胜利者、フリーズムーン
スピネル准结晶	爆炎（化学工场）、SP1	灼热突破、火焰の箱、蜘蛛の糸
セイリュウ推进机构	光塔（大电波塔アマテラス）、SP3	天空の试练、メディアクライシス、不杀の天使
ソルエージング	全部	孤独な超人GV、神话领域、静かなる宣战布告
耐高热ホウオウ矿	爆炎（化学工场）、SP1	炎のさだめ、爆裂热波、アタラクシア
超密度传导电磁石	磁界（データバンク施设）、SP2	クラッキング・ハイ、头脑VS头脑
超临界ブラン电波动	天主（アメノウキハシ）、SP4	天への反逆者、ゴッドスレイヤー、极限のその先へ
天然ブラン细胞	全部	のみこむ深渊、イカロスの翼、绝たれし轮回、ミラージュバスター
特型サーボ用光子力	光塔（大电波塔アマテラス）、SP3	光速飞翔、エコ・ファイター
ビャッコ反重力机构	深渊（第三海底基地）、SP1	勇气ある斗争、光届かぬ场所で、トルマノン镇魂歌
ヒヒイロカネ	天主（アメノウキハシ）、SP4	救いの翼、封印、青の战鬼
フエーザー流体金属	彩花（药理研究所）、SP3	苦しみの解放者、ひとひらの花
ブラン抗体－六神－	葬魂（地下设施）、SP2	暗を切り裂く雷光、魂の守り人、プリズムの煌き
マイクロBh退缩炉	深渊（第三海底基地）、SP1	オーシャンライト、狙われたGV
98型ナノチップ	全部	みなぎる决意、ザ・コア、ゴーストバスタ、妖花散らす

与シアン的交流

选择该项后会发生与**シアン**的对话剧情。对话的内容是在几段内容中随机挑选，但随着部分要素的变更（通过关卡、等级提升、得到宝石），对话的候选内容也会慢慢更新。当然除了享受两人的剧情互动外，这个交流环节也有实在的意义。

其一是**シアン**的第七波动“电子谣精”**モルフォ**有极低的概率、在GV于关卡中因HP降低受创至死时（掉下悬崖这类不算）发动能力，使GV原地复活，并进入不受伤害和EP无限的超级模式（BGM强制切换为《轮回》）。发动超级模式后，正常攻关过程将变得毫无难度。而在出击之前与**シアン**进行交流，就可以提升死后发动超级模式的几率。不过多次交流是否能够累积提升概率尚无定论。

其二是在七宝剑关卡中获得宝石后，选择进行交流即可将宝石交给**シアン**。凑齐7个宝石后再次与**シアン**交流，就会从她那里获得重要道具“**手作りのペンダント**”。全程装备该道具完成“天主（**アメノウキハシ**）”关卡，即可触发真结局路线，挑战真结局的最终BOSS。

战斗系统

画面解说

1 HP槽。受到伤害后会削减，清空时视为死亡。

2 EP指数。发动雷击鳞、电磁结界、空中多段跳和多段冲刺时所必须消耗的指数。

3 当前装备武器。

4 荣誉点数。

5 SP槽。发动技能时消耗，随时间经过回复。

6 当前锁定敌人。被避雷针击中的敌人会出现该锁定框，可以使用雷击鳞攻击。

7 敌人HP槽。

8 装备技能。通过点击屏幕发动。

9 当前消耗时间。

人物要素

避雷针

GV的基本射击武器，命中敌人之后能够将敌人锁定，然后以高威力的雷击鳞对锁定目标发动追踪攻击。对同一个目标命中一发避雷针会形成一段锁定，引发一道雷击，锁定圈为蓝色；命中两发形成二段锁定，引发两道雷击，锁定圈为黄色；命中三发形成三段锁定，引发三道雷击，锁定圈为粉红色。GV可同时锁定的对象取决于武器的最高锁定数，但对同一个目标最高只能三段锁定。当锁定目标+锁定段数超过武器的最高锁定数时，后锁定的目标将会覆盖掉先锁定的目标。例如使用锁定数为5的**ナーガ**（五头龙），能同时一段锁定5个不同目标，也能集中对2个目标分别施加二段锁定和三段锁定。如果此时攻击了第3个目标，那么之前的第一个锁定圈就会消失掉。锁定圈锁定对手后，如果一定时间内还未将对手消灭，锁定圈会自动消失。

避雷针实用度分析

ギドラ（紫龙）：特点是按住射击键不放即可快速自动连射，绝对比手点的频率高，在初期是非常安定的武器。不过弱点在于锁定数

仅仅为3，非常不利于面对复数敌人。装备隐形眼镜“紫龙のレンズ”可以将锁定数提升至4～7，但为这一点放弃宝贵的装备槽非常可惜。总的来说只能是活跃于游戏初期的武器。

ナーガ（五头龙）：特点是按住不放可进行蓄力，变化为贯通弹。但蓄力速度很慢，除非是面对连成一排的敌人来赚取同时击破的荣誉点数或者是穿墙攻击，否则基本用不到这个贯通功能。装备隐形眼镜“五头龙のレンズ”虽然可以缩短蓄力时间，但效果其实并不好。这把武器的卖点其实是最大值为5的锁定数，非常适合清理闯关途中的杂兵，属于万能型的直线攻击武器。在拿到**オロチ**（八岐龙）以前，是玩家的不二选择。

ミズチ（蛟龙）：特点是可以通过光标进行直角折射的攻击，发射前蓄力调整折射的距离，十字键调整折射的方向。操作起来非常麻烦，而且锁定数仅为1，可以说是绝对用不到的武器。硬要找个用法的话，在完成“爆炎（化学工场）”关卡的任务“アタラクシア”时，为了减少破坏箱子的数量，可以从一些奇怪的角度开路。

テクノス（双截龙）：特点是一次可发射沿着地形前进的上下两发避雷针，角度约为45度。避雷针会贴着天花板、墙壁和地面向前移动，在攻击一些直线轨迹射击很难命中的敌人时有奇效。但最大锁定数仅仅为2，注定了这把武器也没什么发展前途。

オロチ（八岐龙）：特点是射击时在身边展开可向7方向扇形扩散的避雷针发射机，加上本体的射击，一次可发射8发避雷针。地面发射时弹幕向上方180度扩散，空中发射时弹幕向下方180度扩散。不仅攻击范围大，控制好角度的话几乎可以击中任何位置的敌人，而且最大锁定数高达8，不管是BOSS战还是杂兵战都有极佳的表现。拿到这把武器后，前面的武器基本都不用拿出来了。

ヴァスキ：特点是射出的避雷针命中敌人后不会消失，继续追踪下一个目标。在面对只有敌人的场面时非常好用，命中第一个目标，后面就会自动诱导。但是诱导的目标是场上的所有可锁定目标，有时候会诱导到不能击破的目标上去，白白浪费输出机会。而且锁定数只有4也不甚理想，虽然比其他武器好一些，但还是比不上**オロチ**（八岐龙）。

デュラハン：特点是避雷针本身的伤害大幅提高，但锁定数为0，也就是说在使用这把武器时，无法发动雷击鳞的锁定雷击。装备这把武器后，GV将化身为初代洛克人，靠单纯的直线子弹与敌人展开较量（汗）。

雷击鳞

GV在周围张开一层雷击的护罩，按住R键不放可持续发动，发动中持续消耗EP。雷击护罩能够防御一切实弹系攻击，但不能防御光线和能量系攻击。当护罩触碰到敌人时，还能够造成少许伤害。当场上有被避雷针锁定的目标时，发动雷击鳞后，将对每个锁定目标诱导一道高威力的雷击。对同一个目标的多段锁定，也会诱导出相应数量的雷击，是GV的主要输出方式。

除了用作攻击外，在空中发动雷击鳞时，GV的下落方式将由自由落体变为滑翔下落。对于纵向来说，可以减缓下落速度，看清脚下的落脚地形；对于横向来说，可以加长位移距离。空中雷击鳞发动时会保持当前跳跃的移动惯性，如果是在冲刺跳的最高点发动，能够位移出相当惊人的距离。这也是本作在跨越一些长距离悬崖时常用的手段。

电磁结界

装备除了“死のペンダント”、“手作りのペンダント”和“坏れたペンダント”以外的所有吊坠时，在没有发动雷击鳞的情况下受到非EP封印攻击，就会自动发动电磁结界。GV的HP不会受到任何伤害，也不会产生任何硬直，同时进入短暂无敌时间，不过会消耗一定量的EP。电磁结界配合EP填充使用的话，可以轻松达成无伤，在面对不熟悉的BOSS时，对自己的技术没有信心的话，不妨先使用这招来仔细观察BOSS的行动规律。但需要注意的是，即使成功发动电磁结界，遭到攻击的瞬间依然会清空当前的荣誉点数，因此不能用来赚分。

EP相关

发动雷击鳞、电磁结界、空中多段跳和多段冲刺时都会消耗EP。当EP剩余值不足以承受以上行动的消耗量时，再次消耗就会进入超负荷（オーバーヒート）状态。超负荷状态下EP会缓慢自然回复至100%，在充满之前都无法使用上述四种行动。

非超负荷状态下回复EP的手段有三种。一是一段时间内不进行消耗EP的行动，EP就会缓缓自然回复。二是在地面输入↓↓，GV就会集中精神瞬间回满EP，这被称为EP填充。三是消耗SP槽发动辅助技能“チャージングアップ”。其中第二种方法是保证长时间战斗的最有力手段，无论是杂兵战的空闲时间，还是BOSS战的见缝插针，都应该多多发动。注意EP填充的瞬间，GV无法做出其余任何行动，此时要当心遭受攻击。

冲刺&跳跃

这两项行动基本上与《洛克人X》、《洛克人ZERO》两系列非常相似，有经验的玩家应该很快就能习惯。以下详细介绍几种相关的特殊操作。

冲刺：持续距离比《X》和《ZERO》系列要长，但是要注意冲刺中并不会降低角色的身位，因此不能用于回避某些离地面有点空隙的攻击。

冲刺跳跃：与《X》和《ZERO》系列相同，起跳时会附加冲刺的惯性，比正常情况跳得更远。但即使装备了多段跳的戒指，空中再次起跳时也无法直接发动冲刺跳跃，必定会变成普通的跳跃。想要重现《X》和《ZERO》中二段冲刺跳跃的距离和机动性，请使用空中冲刺或空中雷击鳞滑翔。

弹墙跳：紧贴墙壁按下跳跃键，GV就会沿着墙壁再次轻轻跳起。一直向墙壁方向拉住十字键不断跳跃，就能够爬上高处。但这个要素与《X》和《ZERO》系列不同的地方有两点：1.弹墙跳的瞬间与空中二段跳一样，无法发动冲刺跳跃，不能期待其逆向的移动距离。2.即使贴墙一直向墙壁方向拉住十字键，也没有沿墙缓缓滑下的操作，请使用空中雷击鳞滑翔。

技能发动&SP槽

战斗中消耗SP槽发动特殊攻击技能时，上屏会出现人物的大魄力特写画面，GV将以完全无敌的姿态对敌人发动攻击。“ライトニングスフィア”和“スパークカリバー”这两个特殊攻击技能发动时，时间会正常流逝，因此利用这段时间来回避一些难以回避的攻击也是一种战术。“ヴォルティックチェーン”在攻击时则会完全停止时间。发动辅助技能时，不会出现人物特写，不过会停止时间。发动技能后，对应技能在下屏的图标就会变红，开始进入冷却时间。在冷却时间中，即便仍持有SP槽，也无法再次发动该技能。因此无论如何也无法连续两次发动相同的技能。

SP槽在发动技能时消耗，然

后随时间经过回复。每格SP槽约需要67秒才能回满。若是装备隐形眼镜“神秘のレンズ+”，则时间缩短至52秒左右，装备两个更可缩短至40秒。

※其他技能相关要素请参照前文的“技能界面”部分。

基础能力&等级提升

HP：初期200。等级每提升1级，HP上升5点。99级时HP达到最大值999。

EP：固定为500。只能通过装备隐形眼镜“鸣神のレンズ”来提升最大值。

SP：固定为3。没有任何提升手段。

等级提升方法：不断击破敌人赚取经验值。

关卡要素

荣誉点数（クードス）

对敌人造成伤害、有效率地击倒敌人、又或是达成关卡限定的隐藏特殊条件时，就会在上屏画面的左上角显示并获得荣誉点数。荣誉点数在满足特定条件时，将会转化为关卡的额外得分数。玩家获得荣誉点数时，还会额外提升转换分数时的倍率。获得的荣誉点数越多，转换的倍率也会随之提升。当持有庞大的荣誉点数后进行转换时，分数将会提升至非常恐怖的数值，这也是获得高评价的关键。转换荣誉点数的条件有以下两种：

1.发动特殊攻击技能。

2.触碰中断点。

但要注意的是，GV一旦受到攻击（包括发动电磁结界），当前获得的荣誉点数和转换倍率会立刻归零，玩家1分都拿不到！由此可见，最为极限的高分获得方式就是全程不遭受攻击，全程不触碰中断点，然后以特殊攻击技能击败关底BOSS——很显然，如此苛刻的条件，要求玩家对关卡的配置、BOSS的攻击方式都需要有很深的理解，且自身的操作技术必须过硬。没有信心的话，选择一个恰当的时间点发动特殊攻击技能或触碰中断点，先保留一定的高分再继续闯关也不失为上策。另外可能会有玩家容易陷入一个误区，就是为了保持荣誉点数而不愿意发动技能。这里强调一下：转换荣誉点数的条件是发动“特殊攻击”技能，也就是说发动“辅助”技能是不会发生转换的。这也是技能选择上应该考虑的一点。

荣誉点数的计算方式是装备“デュラハン”以外的通常攻击力避雷针的前提下，每一发攻击造成1点伤害，获得1点荣誉点数。而在达成特定条件时，还会获得额外奖励的点数。以下为大家带来所有隐藏奖励点数的触发方式：

画面信息	奖励点数	达成条件
NICE-HIT	10	在地面以雷击鳞的诱导雷击击破粉红三段锁定的敌人
AIR-HIT	30	在空中以雷击鳞的诱导雷击击破粉红三段锁定的敌人
DOUBLE	100	同时击破2个敌人
TRIPLE	250	同时击破3个敌人
AMAZING	400	同时击破4个敌人
	550	同时击破5个敌人
	600	同时击破6个敌人
	750	同时击破7个敌人
	900	同时击破8个以上敌人
BONUS	200	发动特殊攻击技能击破中BOSS
	500	发动特殊攻击技能击破关底BOSS
SECRET	100	不让改良型红色マンティス再起动就击破【囚姬（市街地）】
	200	不让2台绿色マンティス再起动就击破【谣精（皇神第一ビル）】
	300	不让3台改良型红色マンティス再起动就击破【电光（オノゴロフロート）】
	300	找到隐藏区域【深渊（第三海底基地）】
	1000	诱导萤火虫撞上电灯【葬魂（地下施设）】

※关卡相关的隐藏点数会在流程攻略部分详细解说

暂停菜单

在关卡中按下Start键会开启暂停菜单，界面如图所示。按下L/R键可以在前四个菜单中进行切换；装备菜单界面下按→可以进入脱离菜单。

1 装备菜单：等同于基地菜单中的装备选项。关卡中更换装备，对于闯关是很有帮助的。

2 能力情报&道具：等同于基地菜单中的能力情报&道具界面。

3 按键设定：等同于基地菜单中的按键设定。

4 技能查看：注意在关卡中只能查看、不能更换技能。

5 脱离菜单：详细见下文。

脱离菜单

BACK：返回暂停菜单。

RETRY：从上一个中断点重新开始游戏。

RESTART：从本关最初重新开始游戏。

EXIT：离开关卡，回到关卡选择界面。

中断点

在关卡中每个区域的沿途都分布着1~2个这样的中断点。当GV触碰这个中断点后，玩家当前的得分、关卡进行时间、SP槽残量等等所有要素都会被记录下来，惟独荣誉点数会被立刻转换成分数。假设玩家在进行时间挑战任务，若是在这之后某处浪费了大量时间，不妨从脱离菜单中选择RETRY，就可以从这个中断点重新开始游戏。

勋章&宝石

在关卡中能找到一些绿白色的道具箱，将其击破后里面就会出现各种道具。有时是回复药、有时是金币、有时则是类似勋章的道具。取得这种勋章后，在过关后的结算中，每个勋章都可以交换一个宝箱，因此在攻关过程中看到道具箱就不要错过。

另外七宝剑关卡中还有作为最大隐藏要素的绿色宝石，一般都藏得有些隐蔽，需要玩家仔细探索才能发现。获得宝石后，关卡选择画面的对应关卡右上角就会出现宝石标记。集齐7个宝石是触发真结局的必需条件，一定要注意收集。

评价结算

过关后系统会根据玩家在关卡内的得分与过关时间，计算出最终的得分，并给予关卡的评价。评价除了用来完成特定任务以外，还会影响玩家获得宝箱的数量。评价从C~SS共分5个等级，C级可以获得1个宝箱，B级可以获得3个宝箱，A级可以获得5个宝

箱，S级可以获得7个宝箱，SS级可以获得10个宝箱。评价宝箱数量加上关卡中获得的勋章数量，就是玩家最终可以开启的宝箱数量。每个宝箱对应一个素材或一笔金钱，因此宝箱越多越好。

每个关卡都各自设定了不同的评价得分标准。最终得分=关卡内得分×过关时间对应倍率。在结算画面的上屏中，过关时间的右侧显示了1～5颗★不等，这就表示当前过关时间所对应的倍率。★×1的倍率为0.1，×2为0.5，×3为1.0，×4为1.2，×5为1.5。★×5的1.5倍率，能让最终得分直接翻1.5倍，其重要程度可想而知。有效率地赚取荣誉点数，适当时机的转换，再加上熟练快速地通关，就是获取高评价的诀窍。

主线流程攻略

本篇攻略为主线流程直至真结局为止的详尽图文攻略，要点处均以图片进行详细说明。鉴于截图关系，可能会含有部分剧透的可能性，还请大家包涵。而在详细分析关卡之前，小编罗列了一些对于流程闯关、或是欣赏剧情比较有益的建议。

1.在武器选择方面，优先度级别为**オロチ**（八岐龙）>**ナ-ガ**（五头龙）>**ギドラ**（紫龙），其他武器除特殊情况外基本不予考虑。

2.在技能选择方面，强烈推荐**“ライトニングスフィア”**（SP1的特殊攻击技能）、**“スパ-クカリバ-”**（SP2的特殊攻击技能）、**“アンリミテッドヴォルト”**（SP1的攻击力翻倍辅助技能）和**“チャ-ジングアップ”**（SP1的瞬间填充EP辅助技能）的组合。等级不够65的话，**“アンリミテッドヴォルト”**可以更换成**“ブ-ストヴォルト”**（SP1的EP持续高速回复辅助技能），又或者是保命用的**“リヴァイヴヴォルト”**（SP2的HP全回复辅助技能）。

3.在隐形眼镜选择方面，强烈推荐“鸣神**のレンズ**”（提升EP最大值）×2的组合，能够起到最大的收益。暂缺的话可以退一步选择“抑制**のレンズ**”（雷击鳞的EP消费量减少）来代替。其余种类基本不予考虑。

4.在戒指选择方面，空中多段跳系列效果远远优于空中冲刺系列，选择时建议优先满足多段跳方面的能力。

5.在吊坠选择方面，不计得分快速闯关需要“幻影**のペンダント**”（减少电磁结界EP消耗量，同时降低防御），速杀BOSS需要“逆鳞**のペンダント**”（同步提升雷击鳞攻击力和EP消耗量），而正常攻略的话，建议路途上装备“障壁**のペンダント**”（发动雷击鳞时受到伤害减轻）是最为安全安定的。熟悉BOSS的战术后，再换成“逆鳞**のペンダント**”来速杀。

6.战斗中觉得对话框挡住视线的话，可以按X键切换开启和关闭。不过想要欣赏剧情的话，建议初次开启并熟悉关卡，第二次以后关闭，专心完成接受的任务。

7.BOSS战解析部分将按照BOSS的HP槽分为三个阶段，文中相关内容均以“第一阶段”“第二阶段”“第三阶段”描述。

序章关卡

谣精（皇神第一ビル）

典型的序章教学关卡，用来熟悉操作，没有什么特别的难点。包括本关在内，日后基本上每个关卡都可以分为三个区域，以电子障壁为区分，攻略中将以“区域1”“区域2”“BOSS区域”来注明。

相关任务

名称	内容	报酬
煌めく闪光	7分钟以内过关	クラップ合金×8
稲妻の如し	4分钟以内过关	试作新型基盘×5
みなぎる决意	评价B以上过关	98型ナノチップ×8
孤独な超人GV	评价S以上过关	ソルエ-ジング×5
自由の战士	评价SS过关	50000MG
铳声の证明	不破坏遮蔽门过关	エルデア钢×5
羽は伤つかない	不让中BOSS绿色战车（マンティス）再起动将其击破	クオ-ザイト
华丽なる挑战	无伤过关	アクチノブラン结晶×10

区域1

1.进入升降机后，攻击锁定右上角的仪器后发动雷击鳞可启动升降机。上升过程中持续雷击可以加快速度。

2.离开升降机后会遇到遮蔽门。当GV靠近其范围内一段时间后，遮蔽门就会关闭，之后从门上炮台发出攻击。遮蔽门可以破坏，当然最快捷的还是在其关闭前利用冲刺跳跃冲过去。

区域2

3.火箭兵所发射火箭攻击属于实弹系攻击，可以用雷击鳞进行防御。即可保证万无一失。为了拿到本关的隐藏荣誉点数，请保证不要让其再启动。

4.中BOSS绿色战车（**マンティス**）登场。攻略方式为锁定头部用雷击鳞攻击，其导弹攻击可以用雷击鳞全部防御，机枪扫射攻击在高处就无法命中。头部HP打完后战车会瘫痪，露出背上的核心，再次锁定核心将其击破即可。注意若是时间拖长，战车会再启动，头部HP全部回复，得重新来一次。此次站在箱子上攻击

5.对盾牌兵发动正面攻击不起作用。攻略方式有三种：一、快速跳到背后转身攻击其背部，锁定成功后用雷击鳞击破；二、离开一定距离不要攻击，在其投掷炸弹的瞬间射出避雷针锁定本体，用雷击鳞击破（炸弹会被雷击鳞防住）；三、GV保持攻击时，盾牌兵绝对不会做出攻击动作。利用这一点在贴身距离直接以雷击鳞的护罩攻击

其身后不被盾牌守护的部位，将其击破。

6.第2、3个盾牌兵的身后会突然出现机器人，想要跳到背后破防时请掌握好距离。

7.靠近关底处会有横向的激光攻击。注意观察弹道预测线，进行回避。快速通过此处可以让激光减少到两发，磨磨蹭蹭地行动只会让激光不断发射。

8.关底BOSS是跟中BOSS同样的绿色战车，不过这次没有箱子垫脚，需要自己跳起来攻击。特别要注意机枪扫射，发动前枪口会下落一瞬，看到后跳起，然后以空中雷击鳞向左侧缓缓降落即可安然无恙。核心出现后若是瞄准困难，可能会导致输出时间不够使得BOSS再启动，建议跳到其顶上以SP1特殊攻击技能直接击破。如果包括这台机器也是无再启动击破，那么可以拿到本关的隐藏荣誉点数200。

9.击破BOSS看到障壁后不要急着击碎，利用弹墙跳绕到背后，打碎最里边的道具箱可以回收一枚勋章。

名称	内容	报酬
超法规的处置	评价SS过关	ゲンブ冲击反应装甲×5
头脑VS头脑	让20架雷击鳞反应型机雷自爆	超密度传导电磁石×2
キャノンブレイカ-	破坏20座固定连射炮台	ゲンブ冲击反应装甲×1
华丽なる挑战	无伤过关	アクチノブラン结晶×10

七宝剑关卡

完成序章关卡后，开放基地要素和七宝剑关卡中的六个。这六个关卡理论上可以随意选择攻略顺序，而选择前三关攻略的关卡不同，会对强制出现的七宝剑关卡之一“幻夜（欢乐街）”关底BOSS的攻击方式造成影响，不过就对策难度上来说大同小异，玩家不用太过纠结顺序。小编个人建议将“深渊（第三海底基地）”关卡放在最后攻略，这样不管是剧情享受还是收集要素方面都比较理想。以下关卡解说顺序并不代表推荐攻略顺序。通过任意三关后强制插入的“幻夜（欢乐街）”将放在七宝剑关卡的最后分析。

磁界（データバンク施设）

区域1充斥着雷击鳞反应型机雷，考验玩家的瞄准和回避功力。难缠的忍者可以耗死也可以无视，问题不大。区域2注意在下落时利用雷击鳞滑翔的话，很可能会吸引机雷过来狙击，想要无伤通过的话，得多多熟悉下地形。

相关任务

名称	内容	报酬
ファストハッカ-	8分钟以内过关	クラップ合金×8
クラッキング・ハイ	5分钟以内过关	超密度传导电磁石×1
知识の探求者	评价B以上过关	ガ-ネット×8
スピ-ドパワ-	评价S以上过关	ゲンブ冲击反应装甲×1

区域1

1.在电磁移动平台的一侧发动雷击鳞，即可将其吸引过来，挪出可供移动的空间。

2.“雷击鳞反应型机雷”顾名思义，会对GV发动的雷击鳞产生反应，靠近过来进行“十”或“×”方向扩散的自爆。应对方法是在其范围内要么别用雷击鳞，要么就先锁定，然后在其自爆前将其用雷击鳞击破。

3.在对应的方向发动雷击鳞，能够以电磁力将平台从墙中吸出来，作为踏足点向上攀爬。

4.后图中左侧跳下去可以找到一枚勋章，不要错过。

5.传送带最下层往前一点点会出现忍者。这个兵种相信是游戏中最难缠的杂兵，正面避雷针攻击绝对不起作用。停止攻击一段时间后，他会使出向前突进的斩击，此时用避雷针攻击可以锁定，同时立刻跳起来回避。但忍者会在突进之后立刻消失，然后从头顶出现斩落，因此几乎没有雷击鳞输出的时机。如果玩家遇到忍者时，尚未持有能在他挂在屋顶时便能攻击到他的避雷针（ミズチ或者オロチ均可），建议等他落下后，靠近不断避雷针攻击逼迫他防守，然后以雷击鳞的护罩蹭死他。

6.中BOSS战区域，击破所有的雷击鳞反应型机雷即可突破。想节约时间的话，直接锁定最上方的红色警报器，然后将其击破即可直接通过。

区域2

7.天花板上有磁场时，发动雷击鳞可以漂浮起来，用于通过这里的尖刺地形。

8.传送带区域顶层最右侧有勋章，利用雷击鳞飞过去回收。

9.上述勋章的正下方一层，利用雷击鳞飞到最右边即可发现宝石。

10.固定连射炮台的火线，可以靠雷击鳞吸引电磁平台来阻挡。炮台本身也可以击破，但HP高到不像话，不是做击破任务的话，还是不纠缠为妙。

BOSS区域——カレラ战

攻击模式&对策

磁力撞击：第一阶段开始即会使用的招式。高速撞击到版边引发震动，天上也会落金属下来攻击。

对策：看到撞击姿势中前方出现红色磁力场时就代表会使出这招。立刻起跳向撞击反向换位回避，同时打开雷击鳞防御空中落下的金属。

缚掌力腕：以撞击的姿势冲到版中央，放出两侧肩部装甲分布左右两顶端，自身再跳到空中滞空。挥动手臂时，对应方向的装甲会沿着墙壁下降并飞往另一侧，另一半装甲则随后做反向相同的行动，被装甲命中会强制进入超负荷状态。最后本体落下在中央引发巨大爆炸，再收回肩部装甲。第二阶段后，装甲飞行的次数有可能增加一个循环。

对策：摆出撞击姿势却没有出现红色磁力场时就代表会使出这招。当其滞空之后，站在如图的位置，观察手腕挥动的方向，原地起跳回避。这个位置可以自动回避掉最后的落地爆炸，但爆炸之后要立刻贴近BOSS，才不会被回收的装甲命中。第二阶段多一个飞行循环时，BOSS会先行让装甲回升至顶端，以此为信号准备再次闪避即可。

电磁加速拳：第二阶段开始使用的招式。以磁力收集周围的金属压缩成拳头，当成飞行道具直线放出，撞到墙壁后变成6方向的扇形散弹反射回来。

对策：以磁力收集金属的过程中遭到雷击的话，拳头的比例会增大，直接回避会变得比较困难。不过实际上只要在他压缩完成时停止雷击鳞，然后冲刺跳跃跳到他头上的墙壁不断进行弹墙跳，等子弹反射回来时看准间隙跳回去即可。

第七波动 超重磁爆星：第三阶段开始使用。在画面中央生成黑洞，将GV吸入后产生大爆炸并一击必杀。GV在黑洞范围内时，EP槽被强制封印。

对策：安全对策是被吸入后，连续往版边快速冲刺即可回避。暴躁一点的话，在其刚刚进入第三阶段时，发动前直接以SP2特殊攻击技能击破即可。

战术归纳

カレラ的行动模式极有规律，基本上严格按照磁力撞击→其他招式→磁力撞击→其他招式的套路循环。在进入第三阶段时必定先发动一次第七波动。熟悉了以后无伤基本毫无难度。

彩花（药理研究所）

区域1胡乱使用雷击鳞会给自己带来很多麻烦，要看情况收发。区域2主要的麻烦是来袭的蝇群逼得GV必须长时间开启雷击鳞守护自己，建议带上一些提升EP、或减少雷击鳞消耗的装备。特别是对应任务“电击杀虫”要求防御6秒，请务必装备隐形眼镜“鸣神のレンズ”。BOSS战如果能装备二段跳的戒指，将会相对轻松很多。

相关任务

名称	内容	报酬
摘み取る者	8分钟以内过关	クラップ合金×8
苦しみの解放者	5分钟以内过关	フェーザ-流体金属×1
妖花散らす	评价B以上过关	98型ナノチップ×8
慈愛と破坏	评价S以上过关	アポイタカラ×1
グロ-リ-デイズ	评价SS过关	アポイタカラ×5
ひとひらの花	不使用特殊攻击技能击破中BOSS ViVid	フェ-ザ-流体金属×2
电击杀虫	发动雷击鳞防御蝇群达6秒	アポイタカラ×1

区域1

1.开场第一个敌人的上方就隐藏着雷击鳞反应型触手，一旦GV发动雷击就会快速伸长并追踪GV攻击。这里不要起跳就不会被命中，后期地形狭窄时遇到同类敌人，建议暂时不要用雷击。

2.水母炮台是一种比较难缠的敌人。它会监测跟自己同一水平线的区域，如果GV进入该区域，它就会立刻上/下大幅度移动来回避避雷针。因此普通跳起来发射避雷针比较难以命中。要么使用能够向上攻击的避雷针，要么就起跳引诱它向下移动，然后在下落中攻击命中。注意它被击破时，会垂直丢下一颗炸弹，不要大意。

3.电子陀螺也是模仿了“《洛克人》系列”的经典机关。只要GV跟它处于同一平面，它的移动速度就会暴增。其实只要用雷击鳞命中，它就会蜷缩起来并在原地暂停一段时间。当然对自己操作有信心的玩家，也可以从头顶上直接越过。而且电子陀螺启动状态下，中央的磁力线是没有攻击判定的，高手也可以试着用跳跃冲刺从中央穿过。

4.锁定图中目标，发动雷击，中央的道路就会打开。

5.图中的灰色树枝可以用雷击鳞烧断，也会被水母炮台击破时掉落的炸弹炸毁。当其作为阻隔尖刺的踏足点时，一定要特别注意这一特性，别踩在上面使用雷击鳞，或是不经思考地击落水母炮台。

6.注意这个4根树枝阻隔尖刺的

地方，右下角就是本关的宝石。建议先不要发动任何攻击，直接过去回收了宝石再开打。否则不小心用雷击鳞烧坏了右侧树枝的话，就会变得难以无伤回收了。

7.从图中所示处跳下时，正下方是有树枝阻隔的尖刺地形，不要开着雷击鳞落下。

8.中BOSS战区域。绿色树枝可以用雷击鳞烧掉，但稍后又会重新长出。BOSS是中央的巨大花朵ViVid，首先要攻击其中央部分10下，令其开花，再攻击花蕊才能造成实质伤害。ViVid在闭合时会放出花粉散落攻击，先站在图中所示的尖端位置可以避过第1发，然后往墙边靠避过紧接而来的第二发。开花瞬间会出现大量蜂群朝GV冲来，第一时间锁定花蕊后，立刻开启雷击鳞，然后抓住旁边的墙壁一直弹墙跳，就能输出防御两不误了。

区域2

9.第二个中断点之后发生BOSS**ストラトス**暴走的剧情，之后会不断有黑色蝇群从背后袭来。蝇群的间隔约10秒一波，袭来之前会有明显的振翅声，必须长时间开启雷击鳞保护自己。蝇群的攻击不分敌我，能够一击毁灭路途上所有杂兵，因此在开启雷击鳞时就专心回避敌人此时的光线系攻击，不用分心去攻击了。

BOSS区域——ストラトス战

攻击模式＆对策

突进吞噬：第一阶段开始即会使用的招式。全身化为黑蝇散开，然后从一侧向另一侧突进吞噬。第二阶段开始这招在使出同时会召唤蝇群攻击。

对策：看到“全身化为黑蝇散开”的行动，就代表会使出这招。突进的速度并不算太快，站在场地中央判断方向，然后冲刺跳跃回避即可。第二阶段之后，在突进之前一定会从一个方向飞来蝇群，然后本体再从蝇群飞行的反方向突进而来，因此实际上更好判断。

包夹攻击：第一阶段开始即会使用的招式。本体被自身装甲包夹潜地，然后从左侧或右侧任意一端出现一次装甲移动攻击，接下来从反方向进行第二次移动攻击，最后追踪玩家的所处位置，并从该位置的两侧出现包夹攻击。

对策：看到“本体被自身装甲包夹潜地”的行动，就代表会使出这招。一开始的两次移动撞击并不快，而且移动方向的最尽头是撞击不到的死角，因此在场地中央确认方位后，连续两次用冲刺移动到尽头即可回避。第三次的包夹攻击出现速度不够，玩家在回避第二次攻击后，立刻朝着另一侧版边连续冲刺，就能将包夹的装甲甩在身后。

飞虫攻击：第一阶段开始即会使用的招式。起跳到版中滞空，并往左右两侧各丢下一个蛋，接着自身消失。每个蛋在经过约3秒后孵出两只飞虫，然后追踪GV的位置发动撞击。

对策：在其放出蛋之前都是宝贵的雷击鳞输出时间。放出蛋之后，集中锁定其中一个攻击，在其孵出飞虫之前就击破。只剩两只飞虫时，回避起来就比较轻松了。

黑蝇弹跳攻击：从第二阶段开始使用的招式。画面顶上两侧出现装甲，缓缓向下移动并释放大量黑蝇。降到最低点、黑蝇释放完毕后会高速包夹起来，然后变成椭圆形装甲，追踪GV的位置旋转弹跳攻击三次。

对策：释放黑蝇时开启雷击鳞，然后锁定装甲即可发动雷击。黑蝇结束后跳起来回避包夹攻击，落地后填充一次EP，然后利用冲刺不断闪避追踪位置的弹跳攻击即可。

第七波动 DESTINY FANG：第三阶段开始使用。本体在画面中央滞于高空，不断射出追踪GV位置的光球攻击，同时两侧的装甲开始吸收黑蝇增大。15秒后装甲成长为巨大版，并从画面外两侧包夹而来，命中GV后一击必杀，电磁结界无效。

对策：技能发动后立刻锁定一个正在吸收黑蝇的装甲，用雷击鳞将其击破，就自动破解此技。万一让其成长完毕，巨大的覆盖范围几乎无可躲避，只能用SP1特殊攻击技能的3秒无敌时间撑过去。当然也可以凶残地在其出招前直接一发SP2特殊攻击技能带走（惨）。

战术归纳

ストラトス的行动模式没有什么特别的规律，除了黑蝇弹跳攻击不会一开始使出外，其他招式都是随机发动。好在几个招式都是可以根据行动来预判对应的，记得每轮攻击后填充一次EP就比较稳定了。玩家的输出时间基本上只有他发动飞虫攻击和黑蝇弹跳攻击的时候，一定要把握住机会，建议装备上吊坠“逆鳞の**ペンダント**”来速杀。进入第三阶段时必定先发动一次第七波动，此时可以直接大招带走，也可以破坏装甲来破解。这个BOSS的HP值设定得比较低，熟练后打起来也不会拖太长时间。

爆炎（化学工场）

区域1的基本没有什么难点，注意留意中BOSS的攻击方式即可。区域2的熔岩地带掉下去并不会死亡只是损血，玩家可以稍微放轻松一些。这里也会出现雷击鳞反应型机雷和忍者，对策请参考“磁界（データバンク施设）”关卡的区域1第2条和第5条。BOSS战恐怕是七宝剑战中对玩家要求最高的一战，做好心理准备。

相关任务

名称	内容	报酬
グレネイダ－	8分钟以内过关	ガ－ネット×8
灼热突破	5分钟以内过关	スピネル准结晶×1

名称	内容	报酬
ザ・コア	评价B以上过关	98型ナノチップ×8
炎のさだめ	评价S以上过关	耐高热ホウオウ矿×1
爆裂热波	评价SS过关	耐高热ホウオウ矿×5
火焰の箱	破坏200个集装箱	スピネル准结晶×1
蜘蛛の糸	40秒内击破中BOSS蜘蛛战车（スパイダ－）	スピネル准结晶×1
アタラクシア	过关时破坏集装箱不超过50个	耐高热ホウオウ矿×1

区域1

1.图中红色的炸药箱受到攻击会引爆周围所有的箱子和敌人，用**ナ－ガ**（五头龙）的蓄力射击可以有效地穿墙直接引爆。不过在做"**アタラクシア**"的任务时，可尽量不要攻击这个箱子。

2.火箭车机器人一定要打开盖子露出头部时，才能被成功锁定、造成伤害。实弹系的火箭可以用雷击鳞防御。

3.中BOSS战区域。蜘蛛战车（**スパイダ－**）跟之前对付的绿色战车原理一样，当它头部的盖子打开、露出核心时才能锁定并造成伤害。蜘蛛战车在地面有两种激光扫射方式，听到激光的声音然后看到它核心朝下时，要立刻操纵GV来到顶层往右跳，然后以雷击鳞滞空进行回避；反之听到激光的声音然后看到它核心朝上时，就要留在底层，以雷击鳞防御落下的石块。两种攻击之后，战车会倒挂在天花板上，然后直线冲撞过来，留在下层可以回避，但要注意其退回时会向下层投放炸弹，要立刻转移到中间层以上去回避。它在天花板上打开盖子时，会不断向下层投放炸弹，留在中间层可保证安全。如果接受了40秒击破的"**蜘蛛の糸**"任务，一开始锁定后直接一发SP2特殊攻击技能，然后再补一下雷击鳞即可收工。

区域2

4.第一段熔岩地带过后的这个箱子击破后会出现勋章。建议用**ナ－ガ**（五头龙）的蓄力射击或**ミズチ**（蛟龙）的折射来锁定。

5.蒸汽碰到会受伤，请采取回避。这也是区域2的主要陷阱。

6.警报区域，要对付11架飞行炮台。不想纠缠的话直接秒掉中央的警报灯就可以拖过了。

7.警报区域通过后往前走一点点，击破大堆箱子后就能看见这个绿色宝石。注意图上这个脆弱的集装箱一定要留下来，否则上面的黑色箱子掉下来遮住宝石后可就拿不到了。

8.对这种电磁平台施加雷击，可以让其移动，停止雷击一段时间后，平台会缓缓回到原本的位置。三段锁定后再雷击能加快移动速度，用来通过后面的蒸汽地带。

9.两个忍者在场的情况下，会等GV来到中央再一起下落。因此在没有对空避雷针的情况下，很难一一击破。当然这个地方我们可以等待忍者落下后——撒腿就跑。

BOSS区域——デイトナ战

攻击模式＆对策

炸裂弹射击：第一阶段开始即会使用的招式。对前方三个方向散射出炸裂弹。

对策：基本不需要特殊对策。炸裂弹无法穿透雷击鳞，用避雷针也可以简单引爆，这是玩家的输出时间。

滑铲突击：第一阶段开始即会使用的招式。突进速度快，没有预备动作，突进距离达有效场地的2/3，并有可能使出二段突击。

对策：看到的瞬间已经来不及回避，因此要学会诱导BOSS，利用突进距离非全屏的弱点，自己站在角落，让BOSS直接攻击落空。第一阶段时，滑铲过后BOSS可能会使用炸裂弹射击或再次滑铲，算准出招的瞬间，直接从BOSS头上开启雷击鳞滑翔，即可回到宽阔的空间。

三角踢：第二阶段开始会使用的招式。BOSS先朝较远的那根火柱中央踢去，然后在空中扇形洒下三发炸裂弹，然后回到之前踢到火柱的地方，再以超高速踢回自己启动招式的位置。启动的踢击如果碰到GV，将弹回己方火柱，然后再升上高空，如此一来最终踢击的落点将与正常版完全相反。

对策：由于启动的踢击并非水平轨迹，因此一直保持站在离BOSS最远距离的角落，用雷击鳞防御空中的炸裂弹，一动不动都不会受到任何伤害。最远距离下还可以同时对策滑铲，可以说是一举两得。但如果BOSS位于中间的位置，就要在他出招之前跳到其头顶，用空中雷击鳞滑翔滞空，待其滑铲或三角踢后，立刻下落跑到安全位置回避。如果是炸裂弹，就顺势飘到没有射击的那一方的角落去。这个对策虽然理论上如此，但实际演练的时候很可能因为节奏太快而产生操作失误，属于比较难以完美对应的招式。

空坠击：第二阶段的三角踢派生出来的招式。在三角踢洒下炸裂弹后，大吼一声"蹴り潰す！"后消失于高空，再瞬间瞄准GV的位置高速垂直下落攻击，并会震起4个能量球以抛物线四散掉落。

对策：看到三角踢后，尽量自身向安全一边的版边移动，然后集中精神听台词，听到后立刻朝空间较多的一边冲刺，让这一击直接落空。如果没有派生，就待在安全的角落攻击就好。最后的4个能量球轨迹比较好回避。

空中射击：第二阶段的三角踢派生出来的招式。在洒下炸裂弹的时机，忽然向斜下方发射三发光球，然后直接落回所踢火柱那一侧的版边地面。

对策：做三角踢对策的同时，不要完全贴死版边，这样即使BOSS使用空中射击降回GV所处的三角踢安全区域，也不会触碰到GV。

第七波动 SUNSHINE NOVA：第三阶段开始使用。发动后首先会直线撞击进面朝的火柱中（此时会飞散两个火球出来，注意回避），然后撞向对面火柱中央（同样会飞散两个火球出来），最后在中央高空滞空，开始散布螺旋状的弹幕。弹幕一共9波，发射完毕后本体开始在上空左右移动，同时循环放出“↙↓↘”→“八”这样的弹幕，持续9波后结束。

对策：升上高空前的两次撞击很好回避，问题在于螺旋状散布的第一种弹幕只有极小的回避空间，还要不断调整自己的位置，稍有不慎就会中枪。第二种弹幕只要处于BOSS正下方不断左右微调就能完美回避。当然全程发动电磁结界的话，从结果上来说是可以无伤过，但想要保持荣誉点数的话，纯靠回避技术是非常困难的。这个招式真心没有很好的回避方式，而且这个BOSS在发动这招时还会提升防御力，也不能提前用SP2特殊攻击技能秒杀掉。想要保持荣誉点数击破他的话，建议先练到65级习得“アンリミテッドヴォルト”的辅助技能，提升两倍攻击后，再直接一刀秒掉。

战术归纳

デイトナ的通常攻击模式几乎完全随机，滑铲与三角踢的二择，三角踢后的几种派生虽说理论上能够完美应付，但实战中节奏太快，很难保证完全不出错。这一战的要点就是时刻与其保持滑铲外的最远距离，然后见招拆招。第七波动的技能虽然没有即死的杀伤力，但非常不利于保留荣誉点数，建议还是65级能够秒掉了，再来挑战全程不受攻击的高评价打法。装备二段跳的戒指，能够让攻略稍稍轻松一些。

光塔（大电波塔アマテラス）

本关的杂兵很多成群出现，有兴趣的玩家可以尝试在这里赚取高分评价。区域2会出现火箭车机器人，对策请参考“爆炎（化学工场）”关卡区域1的第2条要点。BOSS战其招式虽然好躲，但攻击机会不太多。如果有多段跳的戒指会好打很多。如果想完成任务“**エコ・ファイタ-**”，请至少配备无限跳跃的戒指“**飞空の指轮**”后再来挑战。

相关任务

名称	内容	报酬
太阳を盗んだ男	7分钟以内过关	クラップ合金×8
光速飞翔	4分钟以内过关	特型サ-ボ用光子力×1
イカロスの翼	评价B以上过关	天然ブラン细胞×8
天空の试练	评价S以上过关	セイリュウ推进机构×1
メディアクライシス	评价SS过关	セイリュウ推进机构×5
エコ・ファイタ-	过关时电磁弹簧使用次数不超过20次	特型サ-ボ用光子力×2
不杀の天使	除关底BOSS外不杀死任何一个敌人	セイリュウ推进机构×1

区域1

1.镭射空中炮台会发射两种颜色的镭射光。红色为直线攻击，蓝色会在到达GV所处纵轴处，通过折射变为追踪GV的垂直攻击。镭射攻击前会在枪口处蓄力，从蓄力的光就可以判断攻击类型。

2.图中黄色的电磁弹簧就是本关的主要机关。GV触碰到之后，将强制朝弹簧对应的方向位移一定距离。但后面有几个弹簧直通尖刺，就不要去撞了。注意弹簧的弹跳过程中同样可以发动雷击鳞来滑翔调整。

3.图中位置先不要击破这两个杂兵，跳过他们身后可以看到另外两个镭射空中炮台，是四杀的机会。

区域2

4.注意观察图片左下角有一个平台。撞上面前的电磁弹簧后，在空中利用雷击鳞滑翔回来，在该平台上可以获得一枚勋章。

5.左下图片位置中右侧的火箭车机器人击破后，向右走可以回收一枚勋章。

6.在区域2发现最后障壁的位置，其前方的薄弱踏足点处按↓B下落，然后配合雷击鳞滑翔+二段跳向左前进，可以在一个平台上回收宝石。

BOSS区域——イオタ战

攻击模式&对策

灾祸之裂枪：第一阶段开始即会使用的招式。将镭射单位分布在左右两侧，旋转为螺旋钻头后超GV所在位置突进。

对策：在其散布镭射单位时就上好三段锁定，然后站在地面上一直开启雷击鳞即可。螺旋钻头触碰到雷击鳞护罩时会被扭曲行进路线。但注意钻头全程保持攻击判定，即便扭曲了行进路线，自身也最好不要妄动，免得受到不必要的伤害。

光之御柱：第一阶段开始即会使用的招式。从开始位置算起，往场内四角快速移动、停留5次后消失。每次停留会留下一个镭射单位，分布在场地四角和中央位

置。消失后镭射单位会追踪GV当前位置，一齐射出镭射。之后BOSS出现在画面中央，一齐召回镭射单位。第二阶段以后，镭射单位偶尔会按照顺序一发一发地发射。

对策：站在场地中央附近别乱动，可以完美回避BOSS的移动轨迹。之后的镭射齐射只要跳起在空中用雷击鳞滑翔撑过射击时间就好。如果是第二阶段的单发顺序发射，记住第二发和第五发一定会是覆盖整个地面的轨迹即可。记住最后BOSS还会出现在中央召回镭射单位，注意别乱跳起来被回收的轨迹打到。

断罪之灭新光：第二阶段开始会使用的招式。带着残影瞬间出现在GV面前，蓄力后向前方发射纵横无尽的激光乱射。

对策：出现残影时直接绕到身后就行了。注意该状态下的BOSS不会受到避雷针锁定，只能雷击鳞护罩或特殊攻击技能来造成伤害。

影绝闪光牙：第二阶段开始会使用的招式。出现地面的一端，将镭射单位在身后展开为螺旋钻头。自身会先超高速直线突进斩击一次，钻头紧随其后追踪GV攻击。

对策：在其展开的钻头在身后时可以进行锁定，然后跳起来回避斩击，在空中开启雷击鳞弹开钻头轨迹即可。同样注意弹开钻头时不要乱动。

第七波动 终焉之光刃：第三阶段开始使用。以巨大的光剑放出冲击波覆盖上半部分的空间，然后自己再对下半部分进行突进。

对策：看起来似乎是无法回避的攻击，但实际上有三种方法可以破解。一是在其举剑之前，跳到其背后去，这样就不会受到任何伤害。但是背后的空间极小，转个身也会受伤，因此就不要贪输出了。二是正统破解法，将武器更换为ギドラ（紫龙），保持最远距离，上好三段锁定后，在BOSS突击即将开始的时候展开连射和雷击鳞的双重攻击。BOSS在突进中受到过多攻击，会逐渐降低突进速度，最终上方的冲击波走完后BOSS还没有碰到GV，这时就可以跳跃回避。第三种方法也是我们比较熟悉的了，在中距离一直以连射和雷击鳞攻击，等到BOSS即将突击的瞬间，一发SP2特殊攻击技能就带走了。

战术归纳

イオタ的攻击模式完全随机，但是每一招都不难回避，因此威胁不大。但本关的竞速要求比其他七宝剑关卡要少1分钟，而BOSS偏偏只有在发动灾祸之裂枪和影绝闪光牙时才能以避雷针稳定锁定输出（严格来说光之御柱的移动过程中也能命中，但有撞上其移动轨迹的危险性），因此建议装备上吊坠“逆鳞のペンダント”来把握机会速杀。如果担心EP不够雷击鳞支撑防御钻头，还可以配上“鸣神のレンズ”来提升EP最大值。

葬魂（地下施设）

本关在出击之前，强烈建议装备SP3的特殊攻击技能“ヴォルティックチエーン”，在对付BOSS时有奇效。这个关卡最大的特点是在某些时候需要摸黑行动，在完全熟悉关卡构造前，可以用雷击鳞照亮周围的环境，因此强烈建议装备“鸣神のレンズ”或“抑制のレンズ”，减少雷击鳞上EP的消耗。电子陀螺的对策请参照“彩花（药理研究所）”关卡区域1的第3条要点。区域2最后一段路程不点灯的话，可以少打很多僵尸。BOSS战有特殊的打法，请参考后文。

相关任务

名称	内容	报酬
ゴ-ストハンタ-	8分钟以内过关	98型ナノチップ×8
光の救世主	5分钟以内过关	ゲノム共振音叉×1
断たれし轮回	评价B以上过关	天然ブラン细胞×8
暗を切り裂く雷光	评价S以上过关	ブラン抗体-六神-×1
魂の守り人	评价SS过关	ブラン抗体-六神-×5
ふたつの心	不发动特殊攻击技能击破关底BOSSエリ-ゼ	ゲノム共振音叉×1
ブリズムの煌き	点亮7种颜色的灯光	ブラン抗体-六神-×1

区域1

1.来到图中所示位置后，锁定左侧的红色电源管理器，施加雷击，就能点亮红色的灯光，并解除红色的激光屏障。灯光点亮后不会熄灭，不过可以用另外颜色的灯光覆盖掉。

2.用雷击鳞命中电灯机器，就能使其发出亮光并向前移动，不过一会儿就会自己逃走掉。老实说与其依靠这个照明，不如依靠自己的雷击鳞。

3.点亮此处的绿色电源后，就会出现本关的特殊敌人僵尸。地面的僵尸平时身位很低，不好用避雷针锁定，可以暂时将武器切换为テクノス（双截龙）来进行锁定。没有的话，只能在它靠近GV、跳起来飞扑的时候进行狙击锁定了。被飞扑抓住的话会陷入行动不能状态，要快速连打按键和十字键解开拘束，不过解开拘束后也会强制进入超负荷状态，所以一定要小心行事。注意本关在黑暗环境下是不会出现僵尸的。

4.本关的另一种垂吊僵尸，攻击方式为喷射毒液。虽然用避雷针+雷击可以很正常地将其消灭，但若是用避雷针命中垂吊着的红色丝线，这种僵尸就会掉落在地上直接摔死。而摔死的时候会给玩家的上屏带来一块血迹，非常阻挡视线，还是尽量不推荐这种解决方式。血迹会随着时间经过逐渐淡化，10秒后完全消失。

5.警报区域。同样收拾掉警报器就可以通过。不过注意不要在左边平台上攻击，那里是敌人出没的地段。

6.区域1最后的障壁后面有勋章，建议先回收再打掉障壁。

区域2

7.开场后面前就有一个电灯机器。从右侧往左侧发动雷击鳞攻击电灯机器，让它往左边飞，撞上左侧的激光屏障，就能获得本关的隐藏荣誉点数1000点。

8.开启此处的蓝色电源，然后回到区域2开场的地方，往左走可以回收一个勋章。

9.电磁移动平台，施加雷击或直接用护罩攻击都可以让其向前移动。停止雷击一段时间后，平台会缓缓回到原本的位置。

10.如图所示位置，同时锁定红蓝电源并施以雷击，才可以打开右侧的红蓝双重激光屏障，同时灯光变为紫色。紫色为红蓝双色融合而成。

11.本关的第二个警报区域。

12.从此处跳下，下落过程中一直靠左移动，等画面变黑后，可以在中途拐进一个小通道，回收一枚勋章。

13.在红色激光屏障后面有本关的宝石。往下走一层，在最右侧就有红色电源，开启后即可获得。注意灯光开启后，沿途上会立刻出现大量僵尸。再次挑战本关时，可以考虑不要点灯。

14.在最下层有红绿蓝三色电源同时出现。要开启右侧的三色激光屏障，需要同时锁定三个电源，然后施以雷击，让灯光变为白色。关卡任务“プリズムの煌き”（点亮7种颜色的灯光）就可以在这里两两组合一次性全部刷出来。

BOSS区域——エリ-ゼ战

攻击模式＆对策

苦无化蛇：两人相互掷出苦无相杀、又或是朝GV所在位置掷出苦无，苦无相互击落、被击落或落地后变化成蛇，再次袭击GV。

对策：蛇和苦无都会被雷击鳞护罩阻挡，基本上只要一直开着雷击鳞就不会有大问题。不过蛇在消亡之前仍有攻击判定，落在GV正上方时还是要回避一下。

鞭卷撞击：两人一上一下，将手化为鞭子，卷住杆子后拖动身体移动，轨迹为“左→中→右”和“右→中→左”。

对策：时刻注意让GV不要位于下方的目标与中央杆子之间，这样第一次两人移动到中间时无法撞击到GV，然后从容地从下方目标的头顶跳过即可。

连携攻击：将上面两个招式结合起来发动的连携攻击。

对策：出招前会有特殊台词“やるわよ”和“ごめんなさい”，实际应对方式就是将上两者的对策合并起来，根据目标的上上下下不断调整自身的位置，且雷击鳞不要停。

石化光线：两人均从魔眼射出特殊的光线，而且还会上下移动。当GV面朝该光线射出的方向时，就会被石化，并陷入超负荷状态。石化状态下BOSS会立刻投掷苦无进行攻击，且GV受到伤害加大，要赶紧连打按键恢复过来。

对策：发动前没有特别的征兆，只能随时保持不要正脸朝向下方目标正面。

第七波动 RESURRECTION：任意单个目标被击破时自动发动。复活被击破的目标，且回复约半个阶段的HP量。

对策：除了同时击倒两个BOSS外，别无他法。虽然两个BOSS共用一条大HP槽，但她们仍然有着各自的HP值。因此从战斗一开始就要精确控血，保证两个BOSS的去血速度相当。同时击破这一条件允许的时间差误差极小，比荣誉点数中同时击破的时间误差要求还要苛刻。对自己的控血没信心的话，将BOSS的HP打下第三阶段时，可以直接用SP3的特殊攻击技能一次性消灭。

战术归纳

エリ-ゼ的攻击模式并不会随HP下降而变化，也是所有BOSS中惟一不用看阶段数的。不采用特殊攻击技能的话，平时就要很注意控制两人的血量。建议给每个目标上相同段数的锁定，然后用雷击鳞同步进行输出。走位不用太风骚，就在中央杆子左右徘徊，并时刻注意3个要点：1.不要与下方目标正面相对；2.不要位于下方目标和中央杆子之间；3.有余力的话再多多观察苦无的走势，不要被蛇击中。本战对雷击鳞的续航能力有要求，建议装备提升EP的隐形眼镜“鸣神のレンズ”，以及填充EP时进入无敌状态的“充填のペンダント+”。

深渊（第三海底基地）

区域1虽然看上去路线很复杂，但若是不走隐藏区域，无论如何都会经历三次亚空孔传送，实际上没有岔路可言。区域2是向上攀爬的设计，不能长时间被海水浸到。BOSS战中装备了二段跳戒指“飞翔の指轮”的话，对策起来会比较简单。而如果想完成任务“狙われたGV”，请至少配备三段跳跃的戒指“飞翔三连の指轮”后再来挑战。这也是建议本关靠后挑战的原因。

相关任务

名称	内容	报酬
海底战争	8分钟以内过关	ガーネット×8
オーシャンライト	5分钟以内过关	マイクロBh缩退炉×1
のみこむ深渊	评价B以上过关	天然ブラン细胞×8
勇气ある斗争	评价S以上过关	ビャッコ反重力机构×1
光届かぬ场所で	评价SS过关	ビャッコ反重力机构×5
狙われたGV	从隐藏区域传送完成区域1	マイクロBh缩退炉×2
トルマノン镇魂歌	过关时没被海水浸到一次	ビャッコ反重力机构

区域1

1.开场遇到的这种电乌贼型机器是本作中相当特殊的杂兵。它会上下浮动着向GV展开突进，而且能够吸收雷击，意味着雷击鳞对它完全无效，只能以避雷针本身的伤害将其击破。幸好它本体的防御力极低。注意被它撞到的话，身上的EP会被夺走，强制进入超负荷状态。电乌贼在攻击成功后会自动消失。

2.在遭遇电乌贼后，向左上方二段跳可以来到高处平台上，穿过透明的柱子即可获得道具箱中的金钱。虽然道具箱本身没什么亮点，但这说明了本区域的最大特性：隐藏通路。

3.单轮摩托会不断转向朝GV的位置撞击。觉得攻击它很麻烦的话，可以引诱它撞到高低差的墙上直接爆炸。

4.连续通过前两个大型升降机后，在图示位置向右上方三段跳，即可跳上高处的通道，顺路走下去可进入隐藏的亚空孔，并到达隐藏区域。这也是本关的隐藏荣誉点数300点的获得方法。隐藏亚空孔的传送处跟正常流程中的第三个亚空孔的传送处完全相同，走这条路线的玩家，可以跳到第7条要点继续阅读。

5.从上图位置继续向右正常前进，跳过尖刺地带后就会进入第一个亚空孔，被传送到一个单独的区域。一路击倒敌人向前到达尽头，即可回到正常的关卡中。

6.经过第二个亚空孔传送并脱离，搭乘第三个大型升降机到下层往左走，穿过两个隐藏通路来到尽头，可以回收隐藏在柱子中的勋章。

7.脱离第三个（或是隐藏）亚空孔传送区域后，往左边退回到最下层，越过左侧的尖刺地带，从细柱子的上方隐藏通路可以进入这个窄小的空间，获得一枚勋章。

区域2

8.干掉路上的火箭炮机器人，进入这个区域后，海水会开始上涨。如果浸到海水的话，GV将失去雷击鳞的特性，EP也会不断流失。当EP耗尽时，在海水中无法得到填充，HP会以极快的速度下降，是非常危险的。从这里开始就要抢快，可以不纠缠的敌人尽量不要纠缠。

9.第二段横向移动通道里，图中的道具箱中装着一枚勋章。但是回收勋章会导致遮蔽门关闭，有些影响时间。要不要回收，请根据前面浪费的时间多少来决定。这个通道一共有四道遮蔽门，请全部以冲刺跳跃快速通过。

10.火箭炮机器人的背后就是本关的宝石。

11.来到第三段横向移动部分后，海水的水位不会高过陆地，基本上宣告安全。图中所示道具箱中装有勋章可以回收。

12.本关的警报区域，其警报灯在平台下方，无法用避雷针命中，还是老老实实全灭敌人吧（当然也可以用SP1特殊攻击技能来击破警报灯）。敌人是火箭兵、激光枪兵和盾牌兵的组合，只会从左中右三个固定的地点落下，且落下时有硬直不会进行任何动作，打起来非常轻松。

BOSS区域——メラク战

攻击模式＆对策

椅子伸缩拳：第一阶段开始即会使用的招式。在空中缓缓横向移动，当GV进入其一定范围内后，放出伸缩拳进行攻击。

对策：看到BOSS在空中缓缓水平移动时，100%是出这招。直接从它下方传过去即可，伸缩拳的速度和追向性都跟不上GV的冲刺。

椅子突击：第一阶段开始即会使用的招式。瞄准GV当前位置发动的撞击突进技。

对策：在椅子伸缩拳后必定会出这招。诱导BOSS的行动轨迹后，立刻以二段跳或冲刺跳回避即可。

亚空孔导弹：第一阶段开始即会使用的招式。空中出现三个亚空孔，里面的导弹发射机瞄准GV的当前位置发射4～5发导弹。

对策：开着雷击鳞即可防御全部导弹，收招之后GV同步填充EP，然后再防御第二轮也来得及。就算不使用雷击鳞，导弹一经射出就不在拥有追向性，稍稍冲刺一下就能完美回避。

亚空孔伸缩拳：第二阶段开始会使用的招式。在自己面前制造出接通GV正前方的亚空孔，然后打出伸缩拳。攻击次数是1～3次随机。

对策：因为发动速度很快，在有雷击鳞的干扰下很容易反应不过来就中招了。建议第二阶段开始时全神贯注戒备此招，看到亚空孔出现立刻以二段跳回避。没有二段跳的话，以空中雷击鳞滑翔滞空、又或是直接朝着亚空孔冲刺回避都可以。

亚空孔巨拳：第二阶段开始会使用的招式。说着“はいはい”的台词，在自己面前制造出接通GV正前方的亚空孔，然后打出伸缩拳。但从GV这边出现的是巨大拳头，发动从左至右或从右至左的轮流二连击。

对策：发动速度比亚空孔伸缩拳稍慢一点，但在雷击鳞的干扰下还是很容易中招。建议看到亚空孔同样以二段跳雷击鳞滑翔回避，这样就可以避过突如其来的第一击，然后往恰当的方向回避第二击即可。左边出现的巨拳打不到右边的版边，反之同理。没有二段跳的话，只能经常站在场中央，仔细听到“はいはい”的台词后，瞬间判断是哪边的亚空孔打开，然后往反方向冲刺回避。

第七波动 LAZY LASER：第三阶段开始使用。使用亚空孔将自身发射的巨大激光炮多次转移，从不可思议的角度对GV发动攻击。发动时本体防御力会提升。

对策：分析过传送轨迹之后，实际上是非常容易回避的招式。激光炮一共会传送五次：第一次是从本体横向射进正面的亚空孔，只要不跳起作死就不会中弹；第二次会从GV的正上方垂直落下；第三次是在空中做一个短距离传送，同样不跳起来就不会中；第四次跟第二次相同，从GV的正下方垂直上升；第五次则是从画面中央出现，追踪GV的位置发动射击。可以看到，只要不起跳，实际上只有第二、四和五次传送攻击能命中GV，而且这三次攻击都是可以诱导位置的。只要一开始站在场地的一端，每次回避时都以最小幅度横向躲避一下，很轻松就能无伤。

战术归纳

メラク的攻击基本上只有亚空孔伸缩拳和亚空孔巨拳形成的二择比较有威胁，但如果装备有二段跳戒指“飞翔の指轮”的话，就连这两招也可以万能对策掉。其他方面只要注意它经常用椅子突击这招来衔接其他招式就可以了。

幻夜（欢乐街）

本关是七宝剑关卡上面六关中任意通过三关后，强制出击的关卡。由于关底BOSS的攻击套路来源于玩家之前通过三关关底BOSS的特定招式，因此才放在这里介绍，以便大家熟悉其所有的招式。区域1主要是熟悉钢索机关和上下移动平台。区域2是极有特点的幻觉关卡。BOSS战中装备了多段跳戒指和提升EP的隐形眼镜的话，打起来会轻松不少。

相关任务

名称	内容	报酬
路上のルール	8分钟以内过关	ガーネット×8
ダンスホール	5分钟以内过关	黄玉髓石英×1
ミラージュバスター	评价B以上过关	天然ブラン细胞×8
ハードロッカー	评价S以上过关	纯粹浓缩ブラン239×1
最后の胜利者	评价SS过关	纯粹浓缩ブラン239×5
真实を见つめる瞳	以最短路线过关（区域2不要被传送进陷阱警报房间）	黄玉髓石英×1
フリーズムーン	不启动钢索装置过关	纯粹浓缩ブラン239×1

区域1

1.这种飞空轰炸机只会对地面发动实弹轰炸，注意不要处于其下方就没事。有个万一也可以用雷击鳞防御。

2.双层炮台战车。下层会放出光弹直线攻击，上层会放出黑色光球做抛物线弹跳攻击。上下层炮台各是一个锁定目标，可以粗略地认为这个敌人是由两个敌人上下组合起来的。有趣的是，GV可以对这个敌人使用弹墙跳，去到它身后的话它也不能转身，只能任人宰割了。

3.红色光点装置就是钢索装置，锁定后电击就能射出钢索。钢索射出时有攻击力，钢索上方可以行走，也可以按↓B进行下落。

4.就在这根钢索的如图位置下跳落下，可以掉落在广告牌上，回收一枚勋章。

区域2

5.触发剧情后来到最右侧，触碰这面紫色的镜子，就会遇到各种各样奇怪的状况。这也是区域2的主要机关。这里首先是从右至左反向前进。

6.通过这个上下移动的平台，可以选择上下两条路的紫色镜子触碰。下面的镜子触碰后会进入陷阱警报房间，得全灭敌人或摧毁警报器才能脱离。回报是在脱离后的左侧通路能够回收一枚勋章；上面的镜子是正确的道路，不过就无法回收这枚勋章了。

7.正确道路上的警报区域。摧毁警报器后可继续前进。但先别急着走，因为本关的宝石就在这个警报器的正上方。

8.图中所示位置右侧的镜子是正确的道路，左边的镜子会传送到陷阱警报房间。

9.触碰上一条的正确镜子后，来到了上下颠倒的世界。不仅重力方向相反，就连GV的填充EP操作也有↓↓变为了↑↑。在这种情况下，镭射空中炮台的攻击会变得有些难以回避，请做好心理准备。

BOSS区域——アキュラ战

※事先需要说明，本战中**アキュラ**的解析系攻击模式只会在下面六种中选择三种使用。由于玩家跟小编不一定选择了同样的攻关顺序，因此部分攻击方式图片将选用后期战斗的图片，还请大家谅解。

攻击模式＆对策

手枪射击：一边向前迈进一边水平射击6发子弹，子弹无法靠雷击鳞防御。

对策：利用多段跳和雷击鳞滞空可以完美进行回避，当然对装备残余EP有一定要求。

盾撞击：手枪射击完毕，又或是在回避手枪射击时，一定要越过BOSS的头顶，这样他就必定会反向发动盾撞击，绝对不会使用后空翻。

解析・亚空孔激光炮：模仿**メラク**能力的招式。黄色蓄力后，利用亚空孔传送激光炮进行攻击。

能力的招式。拿出绿色枪头后，首先射出高速的水平激光射击，然后制造出螺旋钻头水平射击。

对策：虽然原版的威慑力也不怎么样，不过这个劣化版更不够看。看到蓄力的绿色光效后起跳回避激光，然后展开雷击鳞防御钻头即可。

解析・炸裂弹射击：模仿**デイトナ**能力的招式。红色蓄力后，射出水平飞行的火球，在途中制造三个持续爆炸点。

对策：惟一一个解析后比原本更强的招式。当然还是只要以二段跳+雷击鳞滑翔就能轻松回避了。

解析・电磁弹：模仿**カレラ**能力的招式。举起手枪紫色蓄力后，射出两串水平射击的三连发电磁弹，命中后GV强制进入超负荷状态。

对策：还是只要以二段跳+雷击鳞滑翔就能轻松回避。不过由于命中后带来的损伤很大，所以基本算是他最有威慑力的招式。

解析・石化光线：模仿**エリーゼ**能力的招式。粉色蓄力后，放出正面看到会石化的光线。

对策：全程背对他战斗即可完全预防。

解析・黑蝇攻击：模仿**ストラトス**能力的招式。枪口冒出黑色蝇群后，直接放出长时间蝇群攻击。

对策：雷击鳞完全防御。

战术归纳

アキュラ的行动非常模式化。开场必定是手枪射击，玩家跳到身后透早一下，则必定中断析版招式择其1～2个使用。最后又回到手枪射击的步骤，如此循环，配备多段跳的戒指和节约EP

战术归纳

除了追加了一招连续椅子伸缩拳外，**メラク**的攻击模式没有任何变化。虽然场地左右两侧出现悬崖地形，被突进和巨拳打中很有可能会坠崖而死，但这两招本来就是很好回避的，因此问题不大。攻略方式基本参考之前的战斗即可。

成层（アメノサカホコ）

完成“电光（**オノゴロフロ-ト**）”后开启的、各位“《洛克人》系列”老玩家们喜闻乐见的BOSS RUSH关卡。出击前请给GV装上SP3特殊攻击技能，相信大家都懂这是什么意思。

相关任务

名称	内容	报酬
送魂の徒	11分钟以内过关	エルデア钢 x 10
神矛の先	7分钟以内过关	クオ-ザイト x 15
亡魂の狩人	评价B以上过关	高分子BL238 x 10
理の裁定者	评价S以上过关	アクチノブラン结晶 x 10
究极战神	评价SS过关	エレクトラム x 20
恶梦の再来	不使用特殊攻击技能，并以评价S以上过关	エレクトラム x 10
トルマノン镇魂歌	过关时没被海水浸到一次	ビャッコ反重力机构

区域1

一开场就是最高潮！连战**ストラトス→イオタ→デイトナ**三个BOSS。三人的攻击方式都没有任何变化，前两人的招式也容易回避，建议戴上“**逆鳞のペンダント**”来速杀，并转换一次荣誉点数。毕竟想要在**デイトナ**手上保持荣誉点数是非常困难的一件事。

BOSS区域——エリ-ゼ战・2

攻击模式＆对策

贯通苦无：第三个**エリ-ゼ**从中央杆子顶上向GV射出附带贯通效果的苦无，无法用雷击鳞防御。

对策：与苦无化蛇攻击同时发生。注意留个心眼，看到第三个**エリ-ゼ**出现在上方后，脚下不要停，多多移动免得被苦无打到。只要保持展开雷击鳞，另外两个**エリ-ゼ**的攻击大都是不起作用的。

御。之后会射出一发追踪GV位置的贯通苦无。

对策：与连携攻击同时发生。三方向苦无只要靠近中央杆子，但不要重合上去，就能轻松回避。最后的追踪苦无会配合其中一人鞭卷撞击的时机射出，建议在跳过鞭卷撞击的**エリ-ゼ**后，再进行一次空中跳跃，回避掉这一发攻击。

三方向贯通苦无：第三个**エリ-ゼ**从中央杆子顶上向下同时射出三发附带贯通效果的苦无，轨迹为“↙↓↘”，无法用雷击鳞防

贯通苦无连射：第三个**エリ-ゼ**从中央杆子顶上向下连续射出四发附带贯通效果的苦无，轨迹为“↙↓↘”之中比较靠近GV当前位置的一个，无法用雷击鳞防御。

对策：与石化光线同时发生。在回避石化光线时，尽量靠近中央的杆子，让苦无轨道固定在↓方向，就比较安全了。

第七波动 离The裂苦死ヨN：同时击破两个目标时自动发动。复活被击破的两个目标，且回复一半的HP槽。仅限一次。

对策：没有回避的方法，只能让她发动一次。即是说玩家必须想办法将她们同时击破两次才能过关。按照之前的要点同时击破第一次，然后以SP3的特殊攻击技能一次性消灭第二次，是个不错的选择。

战术归纳

在原本双人BOSS战的基础上再追加一人，变成三人BOSS战。战斗风格是在原本双人配合招式的基础上，由第三人悄悄追加新的攻击，分散玩家的注意力，制造出百密一疏的情况。不过追加的第三人并没有HP设定，也无法锁定，把她看成是系统外增援要素比较好。建议取下“**逆鳞のペンダント**”，换成“**障壁のペンダント**”来保证生存率。走位方面延续之前的要点，但要求更靠近中央杆子，且尽量压缩活动范围，这样才有利于回避第三**エリ-ゼ**的攻击。

BOSS区域——アキュラ战・2

攻击模式＆对策

第七波动 LUST DOPPLER：第三阶段开始使用。制造出4个幻影分身围绕自己旋转。4秒后带着分身一起撞击过来。

对策：立刻贴近至刚好不会被分身撞到的距离，用最大火力一边射击一边雷击鳞，在撞击前将分身全部消灭，然后普通跳跃即可回避。

战术归纳

与上一次交手的行动模式完全相同，可以用相同的手段进行诱导。解析系招式追加了另外三个BOSS的招式，回避方法可以参考上一战的攻略部分。本战追加了第三阶段的第七波动技能，在第三阶段下会完全代替其他所有解析招式的发动时机，使得BOSS的行动模式变化为“手枪射击”→“盾撞击”→“LUST DOPPLER”→“手枪射击”……如此循环。只要掌握了第七波动技能的对策，仍旧是手到擒来。

天主（アメノウキハシ）

完成“成层（**アメノサカホコ**）”后开启的流程最终关卡。关卡构成简单，没有复杂的机关，让人专心挑战最终BOSS。初次将其击倒后，迎来通常结局。结局字幕之后可留下通关存档。

相关任务

名称	内容	报酬
高天に挑む	8分钟以内过关	アクチノブラン结晶×10
救いの翼	5分钟以内过关	ヒヒイロカネ×1
升ル雷	评价B以上过关	高性能NcGbX×10
天への反逆者	评价S以上过关	超临界ブラン电波动×1
ゴッド スレイヤ–	评价SS过关	超临界ブラン电波动×5
封印	不使用电磁结界过关	ヒヒイロカネ×1

区域1

1.天花板上的忍者现在可以用各种对空的避雷针收拾掉了。

2.下落时机雷如图示配置，利用雷击鳞的滑翔效果躲避。

3.算是中BOSS房间，没有警报系统，但会总共落下包括盾牌兵在内的10个人型敌人。保证GV在中央，开启雷击鳞不断左右射击，即可轻松通过。

BOSS区域——紫电战·第一形态

攻击模式&对策

圆环光线：第一阶段开始即会使用的招式。瞄准GV所处位置的高度，放出圆环光线攻击。有每一发都照准高度的三发顺序攻击，以及三个圆环一齐放出的三连发攻击。

对策：根据圆环高度的不同，回避难度也有所区别。顺序攻击的圆环可以用多段跳和雷击鳞调整高度，从圆环中央穿过；三连发的圆环则需要冲刺跳跃来瞬间全部穿过。另外在紫电放出圆环之前若能通过多段跳绕到背后，就是攻击的绝佳机会。“《洛克人》系列”老玩家看到这个圆环，往往会产生冲刺低身位回避的想法，而我要说的是，请住手，冲刺不会降低身位……

撞击：第一阶段开始即会使用的招式。降落到地面附近，“呵呵”冷笑一声，然后搜寻GV的位置进行突进撞击。

对策：经常在圆环光线后面使用，察觉到的话用冲刺跳跃等手段可以轻松回避。发动时会先降落到地面，但动作完成快、不明显，几乎只能靠听“呵呵”的台词来判断，所以还是比较难回避。

追踪弹：第二阶段开始会使用的招式。自身位于场地上方中央，连续放出十发不断追踪GV位置的能量弹。

对策：发动台词为“これならどうだい？”，听到之后就要开始准备回避。要点与之前回避改良型红色战车的激光导弹的要点差不多。而且这个场景还有墙壁可以做出弹墙跳的行动，总的来说应该不难回避。

轰炸弹：第二阶段开始会使用的招式。移动至场地顶端的其中一角，向另一角移动，中途不断对地面进行垂直能量弹的轰炸。

对策：发动台词为“いくよ”，听到之后立刻寻找紫电当前位置，然后与其将要前往的方向冲刺，在最红的角落里不会被炸到。

第七波动 PSYCHO FUSION：第三阶段开始使用。不断追踪GV的位置，在GV身边制造出四颗能量弹进行聚合，重复五次。第五次聚合的巨大能量弹还会沿着地面向GV飞行。

对策：四颗能量弹聚合的角度顺序必定是“×”→“+”→“×”→“+”→“×”，回避方式也对应为横向冲刺→冲刺跳跃→横向冲刺→冲刺跳跃→横向冲刺。最后再跳起来回避一下即可，算是比较好躲的招式。

战术归纳

在モルフォ的加护下，紫电身上常时保有一层护罩。避雷针打在这层护罩上，会变成紫色的刀刃飞回来伤害GV。想要对紫电造成伤害，首先得靠近他，用雷击鳞的护罩攻击紫电身后的モルフォ，让其消散后，护罩也会随之消失，此时才能打入避雷针，利用雷击造成伤害。不过要注意，一旦紫电离开雷击鳞的护罩范围，モルフォ就会重新复活，给紫电套上护罩。

想要积极输出就得靠近紫电并跳起来雷击モルフォ，这样一来必然很难闪避紫电的招式（特别是圆环光线），算是个比较矛盾的问题。建议装备上多段跳的戒指，猜测他放圆环时抢先绕背进行攻击。

BOSS区域——紫电战·第二形态

攻击模式&对策

白龙神风：第一阶段开始即会使用的招式。黑龙消失，只留下右侧的白龙，同时刮起向左边强制移动的强风。

对策：发动台词是“ふけよかみかぜ！”，听到之后填充一下EP，然后专心向右移动，途中冲刺2~3次就不会被吹落悬崖了。黑龙消失后会造成锁定强制解除，反正也无法造成伤害，节约一下EP，不要开雷击鳞了。

黑龙冲击波：第一阶段开始即会使用的招式。左侧黑龙举手拍地，制造出冲击波在平台上从左到右移动。

对策：冲击波初期高度很低，越往右高度越高，再加上移动速度的缘故，还是推荐在它刚刚出现时就赶紧向左边跳起跨越过去。为此GV应该多在中央稍稍靠左的地方活动，听到台词“地に伏せよ！”时就要立刻往左边起跳了。

能量弹轰炸：第一阶段开始即会使用的招式。以中央→左端（or右端）→右端（or左端）的顺序落下能量弹。能量弹落地后会扩散开来形成二次伤害。

对策：虽然也有发动台词，但台词还没说完，能量弹就已经下来了，因此还是目视比较快。第一发能量弹必定是中央落下，后两发的顺序是随机。落下后扩散的轨迹必定是“+”→“×”→“+”，回避方式也对应为起跳→不起跳→起跳。

落雷：第一阶段开始即会使用的招式。场上随机出现4根落雷位置预告线，一秒后在预告线位置落下巨大的雷电。重复两次。

对策：看准预告线的位置，要回避并不困难。

双龙激光炮：第二阶段开始使用的招式。先下后上的顺序放出两发横向的激光炮攻击。

对策：发动台词是“暗へかえれ”，听到后仔细观察弹道预测线然后起跳以雷击鳞滞空。下方炮击和上方炮击中途有一点点间隙，足以让GV从空中回到地面。不过实际操作起来很有难度，因为时间基本容不得半点差错。

双拳锤击：第二阶段开始使用的招式。首先双拳向屏幕中发动推掌的动作，接下来巨大的双拳会从空中落下，落地撞击平台后引发覆盖整个平台的冲击波造成伤害。最后会收拳回归。

对策：看到第二个推掌动作结束后，立刻往平台外面冲刺跳+多段跳+雷击鳞滞空，等收拳之后再回到平台。

第七波动 鸣动の虚空、彼方より招来るもの：第三阶段开始使用。一定时间后空中落下巨大的陨石，触碰到为即死攻击。陨石落下之前，BOSS仍会进行其余攻击方式。

对策：集中火力输出，在被杀死之前杀死敌人。特殊攻击技能就是留在这个时候输出的。

战术归纳

巨大化之后，攻击规则发生更改。首先要将避雷针打入左侧黑龙头和右侧白龙头，在锁定两个龙头的前提下，BOSS胸口的核心才会失去防护罩的保护，能够打入避雷针。同时雷击双龙头和胸口核心，才能对BOSS造成伤害。武器强烈建议选择8个锁定的**オロチ**（八岐龙）。

如果说上一场还不明显，那么这一场就是很典型的“听台词判断攻击比较快”的情况，特别是在判断黑龙冲击波时很有必要。懂日语的玩家建议采用这种做法，能提升相当高的判断正确率。不懂日语的玩家建议多打几次，熟悉这些招式的发音。

真结局关卡

读取通常结局的通关存档后，回到“天主（**アメノウキハシ**）”之前的进度。将七宝剑关卡中获得的7颗宝石交给**シアン**，就会从她那里获得重要道具“**手作りのペンダント**”。全程装备该吊坠再次完成“天主（**アメノウキハシ**）”，即可触发真结局路线，挑战真结局的隐藏最终BOSS。

真结局关卡的构成其实就是“天主（**アメノウキハシ**）”关卡的逆行。此时GV处于超级状态，拥有无限跳跃、无限冲刺和无限EP，防御力也大幅提升。可以适当更换装备达到更强的战斗力（例如戒指装备“**フェザー-制リング**”，吊坠装备“**逆鳞のペンダント**”或“**不屈のペンダント**”）。

击倒最后的隐藏最终BOSS，即可迎来真结局。

区域1

中BOSS房间与**カレラ**战斗。超级状态下简直是虐杀，惟独注意一下其第七波动的即死效果即可。

BOSS区域——アシモフ战

攻击模式&对策

ギドラ（紫龙）：第一阶段开始即会使用的招式。向前方水平射出3发魔弹，重复两次。命中后直接对GV造成伤害，并封印EP一段时间。

对策：无限跳跃+无限冲刺，回避的方法多的是。

雷击鳞突击：第一阶段开始即会使用的招式。展开雷击鳞，向画面另一端突击。虽然无法击穿电磁结界，但在EP被封印的情况下，没有回避方法（发动特殊攻击技能除外）。

对策：GV惟一转守为攻的机会。看到这招后同时展开雷击鳞与其相互碰撞，双方会同时进入超负荷状态。此时才能用避雷针命中，然后以雷击鳞输出。

テクノス（双截龙）：HP槽每被打落一个阶段时，必定会发动一次的招式。在地面制造出沿着地面移动的电流，偶尔会来回流动两次。

对策：由于发动时机固定，不要落地就好了。

オロチ（八岐龙）：第二阶段开始会使用的招式。自身射出一发魔弹，同时在画面中央配置可向7方向扇形扩散的魔弹发射机。扩散方向为“上180度→下180度”

或“下180度→上180度”。命中后直接对GV造成伤害，并封印EP一段时间。

对策：回避本体发射的第一发魔弹后，待在远离BOSS的角落里。配合魔弹发射机放出第二发的时机原地小跳一下，如果是下方扩散，就成功回避了；如果是上方扩散，可以顺势无限跳前往上空，回避掉接下来的下方扩散弹。

ミズチ（蛟龙）：第二阶段开始会使用的招式。水平放出5个相隔同样距离的折射光标，然后以魔弹射击其中任意一个，经过折射后再追踪GV当前位置。命中后直接对GV造成伤害，并封印EP一段时间。（图上看起来只有1个光标，其实是其他光标正在闪烁。）

对策：由于不知道哪一发魔弹命中哪个折射光标，因此想要理性地回避比较困难。建议目视这招后跳上高空，不断使用无限跳来回移动，效果还相当不错。

第七波动 VOLTIC CHAIN：第三阶段开始使用。用6根锁链覆盖整个画面，然后一齐发电。

对策：锁链本身没有攻击力，且第6根锁链会追踪GV的位置。因此建议等第6根锁链出现后，瞬间找到画面顶端没被锁链经过的空隙，然后以无限跳待在那个空隙闪避雷击。

战术归纳

アシモフ与GV一样全程自备电磁结界，正常情况下任何攻击都不能伤其分毫。只有当他发动雷击鳞突击时，GV同样发动雷击鳞抗衡，双方会同时进入超负荷状态。此时才能用避雷针命中，然后以雷击鳞输出。总的来说，是在掌握了回避方法以后并不难对付的BOSS。将其击倒，欣赏真结局吧。

真结局通关要素

真结局通关后，留下通关存档，读取后会出现4个新的SP关卡，其构成为七宝剑关卡+天主（アメノウキハシ）的两两复合关卡。关卡的构成与原本没有变化，但敌兵的配置会得到强化，且沿路不存在中断点。BOSS为复合关卡的关底BOSS随机二选一。过关后可以获得两个复合关卡原本的高级素材。

无特定关卡相关任务

名称	内容	报酬
栄光を掴む者	任意关卡中赚取荣誉点数达1000点以上	5000 MG
苍き雷霆の传说	任意关卡中赚取荣誉点数达3000点以上	20000 MG
新たなる神话	任意关卡中赚取荣誉点数达5000点以上	50000 MG
极限のその先へ	任意关卡中赚取荣誉点数达9999点以上	超临界プラン电波动×1
实战训练．1	击破10个敌人	试作新型基盘×3
实战训练．2	以雷击鳞同时击破敌人	クオ-ザイト×3
实战训练．3	以特殊攻击技能同时击破3个以上的敌人	高分子BL238×3
无谋な选择	不使用避雷针通过任意关卡	黄玉髓石英×1
青の战鬼	只使用避雷针通过任意关卡	ヒヒイロカネ×1

角色扮演·迷宫探索	Persona Q 暗影迷宫			
RPG	ペルソナQ シャドウ オブ ザ ラビリンス			
	Atlus	2014年6月5日	日版	1人
	7538日元	对应邂逅通信	推荐玩家年龄：12岁以上	

采用《世界树迷宫》系统的《Persona Q》是一款高难度的迷宫类RPG，本次攻略除了对全迷宫和全支线任务予以详细讲解外，也对之前不甚明了的系统（比如总攻击的发生机制）进行最为科学的上手指南。

文 胧月 美编 Juxi

系统

初期知识

主人公选择

主人公可在《Persona3》或《Persona4》的两位男主角间选择，无论选择哪一方，主线剧情和敌方强度均不受影响，但触发的剧情会有所差别，委托任务和校内散策的部分内容发生变化。选定任意一方为主角后，与该主角同作品的角色会作为队员加入冒险，未被选择的另一方则会在第一个迷宫结束后与主人公汇合。

选择游戏难度

选定主人公后，需要在5种难度下任选其一开始游戏。不同难度会对战斗难度和能量点（パワースポット）采集形成影响，难度从上至下逐次递增，金钱的获得也愈加困难。注意，选择RISKY以外难度开始游戏后，可以在流程中的迷宫外区域随时更换为除RISKY以外的其他难度。

各难度特征

难度	可否变更难度	GAME OVER条件与备注	我方造成伤害	我方受到伤害	获得经验值	采集次数
SAFETY	可	我方全员陷入战斗不能或石化状态后GAME OVER。GAME OVER后能够立即复活重新挑战，此时继承之前对敌方造成的伤害，己方全员全回复	增加	减少	增加	无变化
EASY	可	我方全员陷入战斗不能或石化状态后GAME OVER	增加	减少	增加	无变化
NORMAL	可	我方全员陷入战斗不能或石化状态后GAME OVER	基准值	基准值	基准值	基准值
HARD	可	我方全员陷入战斗不能或石化状态后GAME OVER	减少	增加	减少	减少
RISKY	不可	无法从F.O.E战中逃脱。主人公陷入战斗不能或石化状态后立即GAME OVER。无法在流程中更换难度	减少	增加	减少	减少

通关存档与多周目游戏

主线通关后可存储通关存档，读取通关存档选择“NEW GAME”，便能继承多项要素开启新周目。游戏时间、游戏设定、主人公名字、邂逅通信手帐、战斗记录等均会无条件自动继承，至于其他要素则可让玩家有选择性地继承。此外，多周目流程中会追加新的委托任务。

通关任一主人公后的追加要素

・道具店增加全角色的初期装备

・发生新委托“フィナ-レのお时间です”。

・发生新委托“刈り取る者を击破せよ”。

两条主人公线均通关后的追加要素

・发生新委托“最强なる者达を倒せ”。

多周目游戏的继承与追加要素

・Persona全书的情报。

・《P3》与《P4》的主人公名字（可修改），主人公一行人的状态数值、装备和金钱。

・游戏时间、难度以外的游戏设定。

・邂逅通信手帐（すれちがい手帐）的内容。允许召唤手帐中等级高于主人公的Persona。

・所持道具。贵重品只能继承天鹅绒房间的打折券和合体解禁道具。

・继承战斗记录中所登录的内容。

・地图。但可以抄的近路均还原为未通过状态。

・敌方图鉴。但是时计塔中的暗影情报必须在流程到达时计塔时才会显示。

・道具店中解禁的商品以及前一周目寄存的道具。角色的最强装备显示为“WANTED”状态（允许收集其素材）。

八十神高校的各种设施

八十神高校的教室走廊是主人公一行的据点，从这里可以通过菜单通向各种设施。设施对顺利攻略迷宫有举足轻重的帮助，玩家需要记住它们的详细功能。此外，校内散策中可选择观看各种日常事件，事件在观看过一次后不能再选择。

设施菜单

菜单选项	内容
てづくりこ～ぼ～	移动至道具店
保健室	移动至保健室
ベルベットルーム	移动到天鹅绒房间
校内散策	观看校园事件
迷宫へ行く	前往迷宫进行探索
パ-ティ编成	决定探索迷宫的队伍成员和阵型
セ-ブ	存档。3DS主机本体可存3个档，SD卡可存16个档。

道具店（てづくりこ～ぼ～）

能购买或卖出消费道具和装备，以及将角色身上多余的道具寄存起来。道具店的商品会随着玩家卖出的素材道具种类而增加，素材道具通过迷宫中的能量点采集或击破敌人时掉落获得。由于素材道具并无其他额外功能，因此一旦获得就可以立即卖掉了。

道具店的特别功能道具

道具名	效果	获得条件
振兴券	购买费用降低10%	完成委托任务“幻の药を调合したい”
优待券	购买费用降低10%	完成委托任务“THE 知惠比べ”

购入する

购买商品。能够带进迷宫的道具最多不能超过60个，购买道具需有所节制，尽量不要带过多的多余品。多出来的道具可通过“手荷物の整理”来寄存。

持ち物を売る

卖掉装备或持有道具。卖掉素材以后，对应该素材的新商品会上架，标记“WANTED”字样，显示该商品所需的必要素材数。集齐指定数量的素材，便可正式购买此道具了。

手荷物の整理

寄存或取出装备和持有道具。最多能寄存99种道具，每种道具允许寄存99个，建议优先寄存商店里不会出售的道具。

保健室

保健室可令队伍全员获得回复，另外也是领取委托任务的地方。鉴于有些特殊装备会引起HP和SP的增减变化，因此从迷宫返回后不要立即来保健室治疗，先到道具店更换好装备，可确保满回复。完成委托任务可获得强力的装备、道具、金钱乃至经验，在时间充裕的情况下请务必挑战。

治疗する

治疗包括板凳队员在内的全部角色，令他们回复满HP和SP，同时解除战斗不能和石化状态。治疗花费与治疗人数和当前状态无关，固定为主人公的等级数×100。由于等级最高为99，因此最多花费9900。

依赖を确认する

查看当前触发的委托任务，是否领取、是否可报告以及是否中途放弃。部分委托任务有时间限制，因此要常来确认。同一时间段内最多领取5个任务，想继续领取其他任务需先选择放弃之前领取的任务。

天鹅绒房间（ベルベットルーム）

可进行Persona合体、Persona全书登录，利用邂逅通信手帐与其他玩家交换Persona。善&玲以外的角色，其战斗能力都与Persona强度直接挂钩，为了顺利攻略迷宫必须常来使用。此外，天鹅绒房间里也会发生部分委托任务，并观看マリ-的相关剧情。令Persona召唤费用打折的ベルベットチケット系道具，效果不可累计，以打折率最高的一个计算。

打折道具

道具名	效果	获得条件
ベルベットチケット	Persona召唤费用降低10%	Persona全书登录率达到25%
ベルベットカ-ド	Persona召唤费用降低15%	Persona全书登录率达到50%
ベルベットパス	Persona召唤费用降低20%	Persona全书登录率达到75%
ベルベットSP	Persona召唤费用降低25%	Persona全书登录率达到100%
会员证	技能卡片抽出费用降低10%	完成委托任务“ふさふさな尻尾を入手せよ”

ペルソナを生み出す

让副Persona（サブペルソナ）之间进行合体，诞生出全新Persona。或者从现有的副Persona中抽取技能卡片，为某副Persona附加经验值。合体法则具体在后文刊出。

ペルソナ全书を确认する

阅览登录到Persona全书上的所有副Persona，支付一定的召唤费用也可以直接召唤登录过的Persona。该全书会在后文予以详细解说。

すれちがい手帐を确认する

将持有的副Persona登录到“すれちがい手帐”中，登录的Persona可借助3DS的邂逅通信功能或QR码传递给其他玩家使用。详细用法会在后文加以说明。

主菜单的功能

在八十神高校的走廊、各设施的顶层界面以及迷宫场景中，按下X键可调出主菜单。以下将对菜单各选项的功能予以解说。

SYSTEM

确认委托任务的内容、敌方暗影的情报、变更游戏设定。コンフィグ一项里可删除游戏存档，使用时千万小心。

SYSTEM指令详细

指令	内容
依赖	确认已领取与已达成的委托任务
テキペディア	查看击破过的暗影资料
コンフィグ	变更游戏内设定。RISKY以外的难度下，在迷宫以外可更改难度。RISKY难度在流程中的任意节点都不可改变难度
データロード	从3DS本体或SD卡中读取存档
タイトルへ　る	返回至标题画面

PERSONA

装备或确认持有Persona的情报。板凳队员虽然也能装备副Persona，但由于不会获得经验值，因此并没有意义，建议全部卸下来备用。

SKILL

确认角色的主Persona和装备的副Persona拥有技能，并且能使用非战斗限定的辅助回复技能。

ITEM

从所持道具中选择其一使用，按下START键可扔掉选中的道具，LR键能切换至贵重品的道具栏。

EQUIP

更换装备。角色必须装备武器，不可卸下，但防具和饰品可以完全卸下。担任队伍支援的山岸风花和久慈川理世不可装备。部分装备附加特殊效果，这些特效均以图标表示。

STATUS

能力状态，分为角色、主Persona和副Persona。角色的主Persona固定为一种，不可更换，副Persona可在战斗以外的场景任意更换，玩家可将副Persona视为特殊装备，根据角色的自身特长和迷宫里的暗影的特性，需要经常对副Persona予以更换。

角色数值

1.角色等级

角色当前等级，与主Persona相同，综合反映该角色的能力。

2.HP和SP

HP和SP的当前值/最大值。HP表示角色体力，在战斗中变为0该角色即刻死亡。SP是角色精神力，使用部分技能会消耗该数值。

3.主Persona

主Persona的名字、种族以及当前等级。等级与角色共通，种族则暗示各角色的能力的倾向性，但不直接影响战斗能力。

4.NEXT EXP

角色升到下一级所需经验值。

5.攻击力与防御力

通常攻击的攻击力和防御力，装备带来的数值变化会加算上去。

主Persona数值

6.种族与Persona名

主Persona的种族和名称。

7.等级与NEXT EXP

当前等级与升到下一级所需经验值。

8.防御相性

对各攻击属性的防御相性，相性的意义如下。

–	不影响伤害增减
弱	判定为弱点，所受伤害增加
耐	所受伤害减少
无	不受该属性的伤害
吸	受到该属性攻击时会回复HP

9.能力数值

当前的能力数值，意义如下。

力	该数值越高，通常攻击和物理系技能的攻击力越高
魔	该数值越高，魔法造成的伤害越高，受到魔法攻击时伤害也越低
耐	该数值越高，受到的伤害越低
速	该数值越高，行动顺位越靠前，命中率与回避率也越高
运	该数值越高，越容易对敌人附加异常状态，自己也越容易从异常状态下恢复。更容易发生先制攻击。

10.NEXT SKILL LV

下次习得新技能的等级。

11.已习得技能

现已习得的技能，共有8个空位。上半部分的4个技能随等级提升或转生事件发生后习得，下半部分的4个技能通过技能卡片习得。

副Persona数值

12.种族、等级与名称

副Persona的种族、当前等级以及名字。副Persona的种族将影响其合体结果。

13.NEXT EXP

升到下一级所需经验值。

14.HP与SP加成

战斗中为装备者提供的额外HP与SP加成，这部分加成值会在战斗结束后全回复。

15.NEXT SKILL LV

下一次可习得的技能和习得等级。

16.已习得技能

当前已习得技能。

FORMATION

变换战斗成员的队列，在战斗中通过MOVE指令也能达到相同效果。此外，在コンフィグ下将"队列固定"设置为"オン"状态，那么无论在战斗中如何变换队列，结束后都会恢复成战斗前配置。

在テキペディア下确认暗影的情报

主菜单SYSTEM子选项的テキペディア能够观看迄今击破过的暗影，以及一些固定BOSS战和委托任务的敌方情报。需要注意的是，通常暗影和F.O.E中，需要特意以它们有抗性的属性去击破之，才能获得特殊的素材，只有已经获得了特殊素材的暗影才会登录进来。当然，流程中只有一次战斗机会的各迷宫BOSS，不管用什么方法击破它都能立即登录。

主副Persona的不同点

本作中的Persona有主副两种，每名角色固定拥有一个主Persona，不可更换，此外还可任意装备一个副Persona。选择副Persona时，要注意弥补主Persona的弱点，或进一步加强主Persona的强度，但不要出现技能重合的情况。另外，当副Persona比主Persona等级低6级以上时，所有技能的威力都会得到削弱，千万注意主副Persona的等级匹配。

主Persona&副Persona的特征

种类	可否更换	等级	HP・SP	防御相性	技能特征
主	不可	与角色共通	与角色共通	有	最多拥有8个技能。除了升级可习得的3系统技能外，还能习得转生时的特殊技能。此外还可以通过技能卡片多习得4个技能。
副	可	自身固有等级	仅在战斗加算，战斗结束后全回复	无	最多拥有6个技能。最初只拥有2个技能，随着等级的提升可习得更多。此外，在进行Persona合体时最多可继承4个技能。

主Persona的转生强化事件

两名主人公的主Persona在完成委托任务"ワイルドの力を感じさせて"（击破マーガレット）后能完成一次转生，习得最终技能。在完成该任务后，其他角色在到达54级以上时，会在升级时获得转生。如果角色已经到达99级，由于无法再升级，因此可直接转生。

武器和防具的特殊效果

武器和防具的一部分拥有能力加成或追加属性伤害，特殊效果如下所示。图标数越多，表示加成效果越高。饰品的加成效果跟武器和防具大致相同，部分拥有特殊效果。注意，下表中的贯通和扩散两种属性是必定发动的，括号内说明的百分数是贯通或扩散攻击的攻击伤害倍率，而非发动几率。

特殊效果图标的单体效果

图标	名称	武器效果	防具效果
HP	HP	最大HP+5%	最大HP+5%
SP	SP	最大SP+5%	最大SP+5%
力	力	“力”上升1	“力”上升1
魔	魔	“魔”上升1	“魔”上升1
耐	耐	“耐”上升1	“耐”上升1
運	运	“运”上升1	“运”上升1
	命中率	命中率+3%	–
	暴击率	暴击率+3%	–
斬	斩	–	斩属性的防御相性–10
壊	坏	–	坏属性的防御相性–10
突	突	–	突属性的防御相性–10
火	火炎	火炎属性伤害上升7%	火炎属性的防御相性–10
氷	冰结	冰结属性伤害上升7%	冰结属性的防御相性–10
雷	电击	电击属性伤害上升7%	电击属性的防御相性–10
風	疾风	疾风属性伤害上升7%	疾风属性的防御相性–10
光	光	–	光属性的防御相性–10
闇	暗	–	暗属性的防御相性–10
死	即死	附加即死属性（第一个图标+4%，第二个以后+2%）	即死的防御相性–10
	石化	–	石化的防御相性–10
呪	诅咒	附加诅咒属性（第一个图标+6%，第二个以后+3%）	诅咒的防御相性–10
	毒	附加中毒属性（第一个图标+6%，第二个以后+3%）	中毒的防御相性–10
	睡眠	附加睡眠属性（第一个图标+6%，第二个以后+3%）	睡眠的防御相性–10
	混乱	附加混乱属性（第一个图标+6%，第二个以后+3%）	混乱的防御相性–10
	麻痹	附加麻痹属性（第一个图标+6%，第二个以后+3%）	麻痹的防御相性–10
	魔封	附加魔封属性（第一个图标+6%，第二个以后+3%）	魔封的防御相性–10
	力封	附加力封属性（第一个图标+6%，第二个以后+3%）	力封的防御相性–10
	速封	附加速封属性（第一个图标+6%，第二个以后+3%）	速封的防御相性–10
	贯通	贯通效果（第一个图标+16%，第二个以后+12%）	–
	扩散	扩散效果（第一个图标+8%，第二个以后+6%）	–

迷宫攻略指南：探索篇

迷宫构造

本作中迷宫共有5个，依次是“不思议の国のアナタ”、“ご-こんきっさ”、“放课后恶灵クラブ”、“稻羽乡土展”和“时计塔”，每个迷宫分为4～10层不等，最后一层必定有一个守关的BOSS。

探索起点和最深部的存档点

各迷宫进入2层以后的层数后，每次进入迷宫时系统都会询问玩家是从入口处开始，还是从最后达到的层数开始。另外，每个迷宫的最深处都有一个齿轮形状的存档点，调查以后再进入迷宫，都能直接从该齿轮处继续探索。存档点都设置在BOSS战前，务必先存档再挑战。

迷宫画面

探索迷宫时，上屏显示玩家的第一视角，下屏则是自己绘制的迷宫。通过Y键可对地图进行大小缩放，放大后方便绘制地图。画面上的各要点详见下文。

上屏

1.同伴的建议

正面出现密道、可调查点、能量点，以及F.O.E接近时，同伴会予以提示。

2.F.O.E的外观

F.O.E的外貌，接触后会触发战斗。普通的暗影不会显示，只随着遇敌指示灯的明暗而以“踩地雷”的方式遇敌。

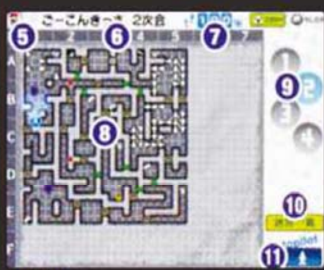
3.道具效果

移动时发挥效果的“ホバ-サンダル”、“魔散の护符”等道具，以及部分迷宫中圣火的剩余时间。

4.遇敌指示灯

圆内的颜色表示暗影的出现时机，在迷宫中移动时按蓝、绿、橙、红的顺序变化，红色变浓时暗影即会出现。

下屏（缩小版）



5.指南针

点击后可令地图固定成上方为北，不固定的话，地图会按照玩家正对的方向旋转。

6.迷宫名与层数显示

当前探索的迷宫名称和层数。

7.踏破率

当前所在层的踏破率，到达100%时可开启该层的特殊宝箱。

8.该层地图

当前迷宫的地图，显示玩家所在位置、走过的地方以及F.O.E所在位置。点击屏幕可令这部分地图放大。

9.阶层切换钮

默认显示当前层数的数字，点击其他数字按钮可查看其他阶层的地图。

10.迷宫一览

查看已经攻略或正在攻略的迷宫的地图，能切换查看。

11.自动导航键

开启或关闭自动导航，在地图绘制出的路线上开启后，能让队伍自动移动到路线的终点。

下屏（扩大版）

12.地图坐标编号

纵轴为字幕A～F，横轴为数字1～7，以简单区分地图中的区域。

13.现在位置图标

队伍当前位置和面朝的方向。

14.F.O.E图标

F.O.E当前位置和面朝的方向，当F.O.E呈追击我方的状态时，图标会变成红色。

15.地图绘制工具

绘制地图的工具。

16.导航绘制工具

给自动导航功能绘制行走路线的工具。

17.地图图标

绘制地图时需要用到的图标。

守护の巨兵

出现迷宫：稻羽乡土展
类型：待机型
解说：到达时计塔3阶后，在稻羽乡土展的最终夜出现，无法对其发动先制或突袭。

见张る者

出现迷宫：时计塔
类型：巡逻型
解说：按照一定路线，以特定的格子跳跃巡逻。一旦走到它下一步的巡逻路线上，不管离开多远都会触发战斗。

刈り取る者

出现迷宫：时计塔
类型：追踪型
解说：进入同一房间后会一步步向玩家追来，不过每追两步会休息一步。由于它是飘浮单位，能通过一些玩家无法通过的格子。玩家走出房间后他会以每次一步返回初始位置。

捕らえる者

出现迷宫：时计塔
类型：待机/追踪型
解说：在蜘蛛巢上待机，一旦玩家走到蜘蛛巢上，它会根据直线上的蜘蛛巢位置向玩家追过来。玩家走出房间后会瞬间回到初始位置。

战斗奖励

战斗胜利后，可获得角色与Persona升级必需的经验值，道具店追加新道具必需的素材，以及副Persona。这三种奖励是玩家提升队伍战力所不可或缺的，这里详细叙述一下它们的获得方式。

战斗经验值与升级

战斗终了后，战斗角色和支援角色的主、副Persona都会获得经验。板凳角色如果装备了“××グロウ”系列的饰品，自身可获得经验值，但副Persona并不长经验。善&玲虽然没有Persona，但同样会获得经验值。角色和Persona在积累了一定经验值后均会升级，随着等级的上升，Persona将在特定等级习得新技能。

掉落素材

被击破的暗影会掉落装备和消耗类道具的素材，每个暗影最多拥有3种素材，各素材的掉落几率有所差别。此外也有像“封じられた大蛇皮”、“爱天使の毒翼”这类需满足一定条件方可获得的素材。

获得副Persona

战斗胜利后满足了一定条件，可获得Persona。获得的副Persona等级受主人公和被击破暗影的等级所影响，从F.O.E处获得的Persona等级最高。另外，战斗奖励的Persona等级也受当前迷宫影响。在满足获得副Persona的条件下，普通获胜有10%的几率、总攻击获胜有20%的几率获得成长后的副Persona，这类Persona比初始形态高出几级，并且拥有更多的技能。

战斗结束时获得Persona的几率

胜利状况	出现率
通常胜利	（胜利时处于BOOST状态的人数×10+10）%
总攻击胜利	100%
战胜F.O.E	100%

出现Persona的等级与合体专用Persona的出现判定

胜利状况	出现Persona等级	合体专用Persona
主人公等级不足10战胜通常暗影	比主人公低	不出现
主人公等级超过10战胜通常暗影	主人公或敌方平均等级中，取较低值以下	不出现
战胜F.O.E	主人公或F.O.E的等级+10中，取较低值+3～8的范围	出现

战斗进阶指南

战斗成员与支援角色

参加战斗的成员最少为1人，最多为5人，游戏初始选择的主人公是队长，另一方没有被选中的主人公可作为战斗成员加入。队长无法被剔除出队伍，其他4人可自由选择。没能入选战斗成员的角色我们姑且称之为“板凳队员”。山岸风花和久慈川りせ是支援角色，不直接参加战斗，但是会对玩家探索迷宫和战斗予以支援。迷宫支援和战斗支援是独立的两项，玩家既可以将它们交由同一个角色担当，也可以分别安排给两个人。二人在战斗支援技能上差异显著，玩家要做好自己的选择。

各迷宫的F.O.E和行动详解

トランプの兵队さん

出现迷宫：不思议の国のアナタ
类型：巡逻型
解说：按照固定路线，每次行走一步。即使靠近玩家也不会改变行动。

バラを涂る兵队さん

出现迷宫：不思议の国のアナタ
类型：巡逻型
解说：按照固定路线，每次行走一步。一旦玩家将同一区域的红玫瑰抹成白色，该F.O.E就会向玫瑰移动，然后定在原地。

金甲虫

出现迷宫：不思议の国のアナタ
类型：待机型
解说：到达ご-こんきっさ3次会以后，返回不思议の国のアナタ最终章可遇到，无法对其发动先制或突袭。

恋の使者

出现迷宫：ご-こんきっさ
类型：原地旋转型
解说：每次原地90度旋转，正面朝向玩家时，会向玩家射出一支箭。中箭后，玩家在三步以内上下左右的操作会被颠倒。

爱の天使

出现迷宫：ご-こんきっさ
类型：原地旋转型
解说：每次原地90度旋转，正面朝向玩家时，会向玩家射出一支箭。中箭后，玩家在三步以内的任何方向操作都会强制向F.O.E移动，即如果在3步范围内中箭，那么必定会触发F.O.E战。

情欲の兽

出现迷宫：ご-こんきっさ
类型：待机/追踪型
解说：在与玩家面对面时，会一步步向玩家移动。一旦玩家移开视线，则它会立即停止运动。走出房间后它会立即回到初始位置。

ロマンスの生き神样

出现迷宫：ご-こんきっさ
类型：待机型
解说：在ご-こんきっさ3次会的固定事件遭遇，击破它后将不再出现。

えんげ-じキング

出现迷宫：ご-こんきっさ
类型：待机型
解说：到达放课后悉灵クラブ叁の怪后，在ご-こんきっさ的ゴールイン出现，无法对其发动先制或突袭。

かわいいあかちゃん

出现迷宫：放课后悉灵クラブ
类型：追踪型
解说：当玩家进入特定位置时，会一步步向玩家追来。将其引诱到能听到摇篮曲的格子上，能令其陷入睡眠，但如果玩家走上不牢靠的地板发出声音，又会将其唤醒。

可怜なお人形さん

出现迷宫：放课后悉灵クラブ
类型：待机型
解说：玩家踩上特定位置时出现，走到与其不相邻的格子上后会消失。

古ぼけたお人形さん

出现迷宫：放课后悉灵クラブ
类型：追踪型
解说：当其位于房间外时，玩家最后通过的一扇门将无法打开。处于同一房间时，如果在直线上，它将每次向玩家追两步。无法对其发动先制或突袭。

ソウルサ-チャ-

出现迷宫：放课后悉灵クラブ
类型：待机型
解说：到达稻羽乡土展第三夜后，在放课后悉灵クラブ的最终怪出现，无法对其发动先制或突袭。

组头

出现迷宫：稻羽乡土展
类型：待机型
解说：在特定位置上待机，玩家持有火把“たいまつ”靠近它后，它会一步步逃开。玩家走出房间后会瞬间回到初始位置。

小若众

出现迷宫：稻羽乡土展
类型：巡逻/追踪型
解说：按一定路线一步步巡逻，玩家持有火把“たいまつ”与其出现在同一房间，它会立即向玩家追过来。玩家走出房间后他会以每次一步返回初始位置。

あしばや野郎

出现迷宫：稻羽乡土展
类型：待机/追踪型
解说：当玩家站在其正前方时，它会每次向玩家追踪两步。玩家持有火把“たいまつ”后，它将不会出现在玩家的邻格。玩家走出房间后他会以每次一步返回初始位置。

おまつり野郎

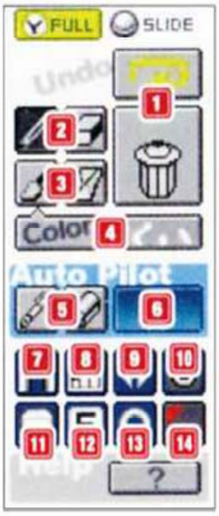
出现迷宫：稻羽乡土展
类型：巡逻型
解说：按一定路线移动一步休息一步，玩家持有火把“たいまつ”后，它们将不再休息。

したたり野郎

出现迷宫：稻羽乡土展
类型：巡逻型
解说：按照一定路线斜方向前进，玩家持有火把“たいまつ”后，靠近它时会滴下汗水，形成滑动的地面。

地图绘制教程

下屏的地图最开始是白纸状态，在迷宫里行走后，踏过的地板会自动涂成灰色，地板以外的墙壁、机关等细节需要玩家手动绘制。在コンフィグ里将“オートマップ”开启后，移动时系统会自动将道路两旁的墙壁画出来，并且显示附近墙壁的提示。



各种工具的配置

1.垃圾箱与还原键
2.画线工具
3.涂格子工具
4.选取颜色
5.自动导航路线设定工具
6.自动导航开始键
7.门图标
8.楼梯图标
9.箭头图标
10.数字图标
11.能量点、宝箱、密道图标
12.标记图标A
13.标记图标B
14.笔记

特殊地形

能量点

游戏中显示为“パワ-スポット”的即为能量点，调查能量点可以获得制作装备和消耗道具的素材。采集次数和获得的素材种类根据能量点的不同而有所差别，低概率可采集到稀有道具。此外，当屏幕上出现“パワ-スポットの力が浓くなつた气がする”的提示后继续采集，可获得稀有道具或遭到暗影的突袭。部分技能对采集有所帮助，其中提升稀有道具获得几率的技能，加成的百分比可以叠加，如果能给一个副Persona习得多项采集技能，可大幅提升稀有素材的采集效率。

采集系的技能与效果

技能名	效果
安全祈愿	降低在能量点遭遇暗影的几率
大安心	绝不会在能量点遭遇暗影
おまじない	采集时获得稀有素材的几率上升20%
打ち出の小槌	采集时获得稀有素材的几率上升40%
丰穰祈愿	采集时获得稀有素材的几率上升10%，15%的几率增加采集次数
大丰作	采集时获得稀有素材的几率上升20%，25%的几率增加采集次数

地图踏破率与上锁宝箱

每一层里出现的上锁宝箱，需要走遍该层地图，将踏破率累积到100%才能开启。此外，消耗3DS本体的小金币也能直接开启上锁宝箱，当前踏破率越高，消耗的小金币越少。如果地图完全没有探索，则有可能消耗最多300枚小金币才能直接开启上锁宝箱。上锁宝箱里的道具绝大部分都极为有用，无论是出于实用性还是完美迷宫攻略的强迫症，都要尽量达成100%的踏破率。

突发剧情事件

调查迷宫里的一些特定地点，会触发突发剧情事件，这些事件既有给予攻略提示的，也有完全聊天式的剧情。根据选择的不同，后续内容也会发生变化。

迷宫攻略指南：战斗篇

暗影与遭遇

探索画面右下角的遇敌指示灯表示敌人的出现时机，当红色变浓时即会遭遇杂兵。杂兵的种类由各迷宫和阶层数决定，道具“魔散の护符”可以减缓指示灯的变化速度，而“退魔の铃”则可以在限定时间内令指示灯完全不动，防止踩地雷遇敌的发生。在通过F.O.E区域时，这两个道具将变得尤为有用。

稀有暗影

在发生通常遇敌时，有6%的几率可遭遇手掌形状的稀有暗影。稀有暗影的HP只有5，但对所有属性均有抗性，回避率极高，且很容易逃走，击倒它们非常困难。然而一旦玩家能够成功击倒，便可获得大量经验值和高价贩卖的素材。为了使攻击切实命中，且防止其逃跑，可以利用麻痹、混乱、速封等手段。

剧情事件中发生的遭遇战

事件遭遇战主要是各迷宫BOSS战、进入特定地点或调查迷宫里的特定拐角处发生，大多是不能逃跑的，所以在穿过一些显示特殊提示的门、或进入疑似BOSS战区域前，最好先把同伴回复满。

强大的F.O.E

强度远超杂兵乃至迷宫BOSS的特殊暗影，在迷宫中以可见敌人的形式存在，它们被称作F.O.E。F.O.E需要与其接触后才会触发战斗，只要玩家能巧妙地避开它们，均可免除厄运。不同种F.O.E在迷宫中的行动方式有所差别，需要牢记。打倒F.O.E后可获得大量经验值和高等级的副Persona。

F.O.E的乱入战斗

如果在F.O.E的移动路线上触发杂兵战，那么附近的F.O.E将有可能乱入到战斗中。特别是巡逻型和追踪型的F.O.E乱入战斗的几率非常高，在RISKY难度下游戏时必须注意。

各F.O.E的特性与行动方式

F.O.E的行动模式大致可分为巡逻型、待机型、原地旋转型和追踪型这4种。巡逻型和原地旋转型这两种的行动模式最容易把握，追踪型的F.O.E则需要走到F.O.E的死角，或者寻找不被追到的最近路线。击破的F.O.E会在当前迷宫中消失，但一旦出了一次迷宫，F.O.E会全部在原地重新出现。

F.O.E的类型与行动模式

类型	行动模式
巡逻型	按照固定路线行走
待机型	原地不动
原地旋转型	每次90度旋转
追踪型	发现玩家后会追过来

阵型

选好战斗成员后，接下来要进行队列编成，决定阵型。队列分为前后两排，每排均有3个空位，总计6个位置，玩家可以将战斗成员任意配置到格子上。注意，如果玩家的战斗成员只有3个，而且均配置在后排，那么战斗开始后会强制移动到前排。决定阵型的主要依据是攻击射程，射程分为远和近两种，队列前后会对攻击造成的伤害产生影响。配置前可先调查好各角色的射程，再组建出最为有利的阵型。

队列与射程的关系

我方队列	对敌方前排的伤害	对敌方后排的伤害
我方前列	近 通常伤害	近 伤害减少
我方前列	远 通常伤害	远 通常伤害
我方后列	近 伤害减少	近 无法攻击到
我方后列	远 通常伤害	远 通常伤害

战斗基本法则

战斗采用回合制，敌我双方全员行动完毕为一个回合。HP变为0的角色会进入战斗不能状态，全灭敌方可取得战斗胜利，我方全灭则会Game Over，强制返回标题画面，从上一个存档点继续游戏。不过SAFETY和RISKY这两个难度的规则有些特殊，SAFETY下无论如何阵亡均可原地复活，而RISKY下只要主人公战斗不能就会立即Game Over。

战斗画面详解

上屏（指令选择）

1.经过回合

显示当前回合数。

2.战斗指令

现在可以选择的指令，因麻痹或封印等状态异常造成无法被选择的指令会变成灰色。

3.副指令

十字键左右可切换是否显示战斗指令的Help提示，X键选择是否自动快速战斗，L键进入敌方观测模式，R键则显示我方队伍的状态。

4.支援槽

根据选择的战斗支援角色，玩家可发动不同的队长技能。使用队长技能需要消耗支援槽，每蓄满一条槽，下方数字会增加1，最多积攒5条。不同的队长技能，其消耗的支援槽数量也有所差别。

5.战斗角色状态

显示战斗角色的当前HP与SP，HP槽和SP槽颜色较浅的部分是副Persona的加成值。角色陷入状态异常后，头像左侧会出现异常状态图标，也可以用R键确认详情。

上屏（目标选择）

6.敌方名称

显示当前选择的攻击对象的名字。

7.敌方外观、队列显示和HP槽

选择对象如果位于前列会显示“FRONT”，位于后列会显示“BACK”。HP槽的外围是最大值，里面的黄色部分表示当前值，对敌方造成伤害可令黄色部分减少。敌方的异常状态会显示在HP槽上方。

CHECK POINT 注意战斗中F.O.E的移动

玩家在战斗中每经过一个回合，地图上的F.O.E会按照自身的移动方式移动一次，因此在回避F.O.E的过程中如果遭遇了战斗，战斗超过一回合便会导致F.O.E发生位移，引起不必要的麻烦。因此在通过F.O.E所在区域时，尽量使用道具“魔散の护符”或“退魔の铃”防止遇敌，万一不小心进入战斗，可在战斗的第一回合内逃跑，或一回合内全灭敌人。

战斗指令

战斗成员共通可使用6种指令，队长（主人公）和アイギス另各有一种特殊指令。

共通指令与作用

ATTACK	以装备的武器向敌人发动通常攻击，不同角色的通常攻击在射程和属性上有所区别。
SKILL	发动主Persona和副Persona习得的技能，技能的攻击效果比通常攻击明显许多，但对HP或SP会有所消耗，使用时需有所克制。
ITEM	选择使用一个持有道具。与技能不同的是，使用道具没有任何角色限制，为防止我方的关键辅助角色陷入战斗不能状态，身上需要常备HP回复和异常状态治疗道具。
DEFENCE	防御一回合，令自身受到的伤害降低到40%，防御时不会陷入任何异常状态，遇到一些固定回合使用异常状态的敌人，该指令会非常有用。
MOVE	更换队伍的队列和位置，变更队列不会消耗行动机会，可以适当把前排受伤严重的队员后撤，让后方队员顶上。
ESCAPE	从战斗中逃跑，有一定的失败率。“速”越高的角色越容易逃跑成功，建议让前排角色防御，后排角色执行该指令。

队长与アイギス的专用指令

队长专用的队长技能“LEADER SKILL”可以在同一回合内与共同指令并用，非常强力。“ORGIA”是アイギス的专用指令，发动后能在两回合内获得超高的攻击力加成，但两回合过后会进入3回合的强制冷却时间。

自动快速战斗

在输入战斗指令的界面下按下X键，可令全员自动执行通常攻击，直到敌方全灭为止。自动快速战斗过程中，角色的动作会被大幅简化，但通常攻击伤害有限，只建议在面对远远弱于我方的敌人时使用。如果情况不对，可再度按下X键解除自动快速战斗状态。

队长技能与アイギス固有指令的用途

LEADER SKILL	攻击命中敌人时可积攒支援槽，消耗该槽发动强力的队长技能。支援槽最多积攒5个，消耗支援槽越多的技能往往更加强力。
ORGIA	アイギス的固有技能，发动后能在两回合内获得双倍攻击力加成，并且不会进入异常状态。但效果结束后会强制进入3回合的冷却状态，一般用于战斗的收尾。

先制攻击与突袭

通常遇敌时，我方率先执行一回合指令被称作先制攻击，敌方率先执行一回合被称作突袭。先制攻击与突袭的发动概率由敌我双方的“运”值决定，运高的一方更容易抢先行动。如果你被敌人突袭怕了，可尝试选择运值较高的角色组队，或者让战斗支援角色习得高几率打消敌方突袭回合的技能“蛇ニラミ”，在能量点这种一旦遇敌必定发生突袭的地方，该技能尤为有用。与F.O.E发生战斗时，根据接触时的双方面向，也会发生先制攻击或突袭。详细如下。

敌人种类	先制攻击与突袭的发生
通常遇敌	我方拥有运值高的角色容易触发先制攻击，我方平均运值很低时容易遭敌方突袭
F.O.E	从侧面或后面接触F.O.E可触发先制攻击，被F.O.E从侧面或后面接触会遭到突袭，部分F.O.E不成为先制攻击或突袭的发生对象

行动顺序与行动速度补正

战斗中的行动顺序由敌我双方全员的“速”决定，速值高的角色优先行动。像热甲虫、刈り取るもの等一回合能行动两次的敌人，其第一次行动顺位会有所提升。一些技能、异常状态以及战斗指令会对行动速度产生补正，比如“残心剑”发动后会比通常行动快，“リカーム”发动后会比通常行动慢，特别要注意敌方的“×の咆哮”类技能，这种状态的敌人会比我方进入BOOST状态的角色更先行动，尽可能使用“デカジャ”打消。

技能和状态变化带来的行动顺序补正

快
↑
↓
慢

· 队长技能“スポットライト”、“ビッグウエ-ブ”的效果
· 技能“兽の咆哮”、“龙の咆哮”的效果
· BOOST状态
· 无补正（速值高者优先行动）
· 速封状态（强制最末行动）

对行动速度有所补正的技能或指令

行动速度补正	补正技能
必定最先行动	所有队长技能
加快行动速度	技能“ボディ-××”系、防御（DEFENCE）、电光石火、残心剑（第一次攻击）、ヘイトイ-タ-、修罗场からの归还
减缓行动速度	エンドショト、デッドエンド、我慢の铁槌（发动时）、バニッシュメント、リカ-ム、サマリカ-ム
回合结束时发动	残心剑的追击、技能“××魔法阵”的发动、队长技能英气の泉、愈しの风、愈しの神风，技能“魔法圆”的回复效果

弱点属性与暴击

物理技能或魔法属性如果正好针对了敌方的“弱”抗性，则可以触发弱点攻击，显示出WEAK字样，一定几率击倒敌人并打断其本回合内的行动。另外，通常攻击有3%、物理技能有30%的几率触发暴击（クリティカル），伤害提升至原先的1.38倍。暴击和攻击弱点一样，有一定几率击倒敌人并打断其本回合的行动。

BOOST状态的发生与特性

攻击敌方弱点或发生暴击后，角色会触发BOOST状态，只要在回合结束前没有受到攻击，那么下回合开始时BOOST角色享有优先行动权，而且可以没有任何消耗地使用任何技能（队长技能除外）。BOOST状态下结束战斗时，获得副Persona的几率也会提升，也更容易触发追击乃至总攻击。因此在不是特意凹掉落稀有素材时，要尽量攻击敌方的弱点。

追击与总攻击的发生与特性

回合结束时，当队伍中有两名角色处于BOOST状态，便有20%的几率触发追击，由随机一名BOOST状态角色对敌人追加攻击一次。回合结束时三人处于BOOST有40%、四人处于BOOST有70%、五人处于BOOST有100%的几率发动总攻击，由触发BOOST的全员对敌人展开攻击。触发追击或总攻击后，玩家有权利选择是否发动，对于部分不想施以伤害的敌人可以选择不发动。

战斗中的异常状态

部分技能和道具能够强化己方角色或弱化敌方，能够带来毒或封印等状态变化，这种状态变化尽管看起来平淡无奇，但往往成为左右战局的关键。尤其是本作中的中毒状态效果异常显著，对于一些高血量BOSS甚至比技能输出更为有用。

队伍的强化与弱化

拥有强化或弱化效果的技能和道具种类多样，需注意一方最多只能同时附加3种强化或弱化效果，当4种以上强化或弱化状态发生时，有效时间较短的一种将被覆盖。部分像ORGIA、修罗转生等特定强化状态不受此限制。

关于状态异常

状态异常大体可分为普通异常与封印两种，普通异常的治疗手段为“パトラ”或“パトラジエム”，封印的治疗手段为“クロズディ”或“クロズディジエム”。普通异常彼此之间不会重叠，以最后一次中的异常状态为准，三种封印状态则可以重叠并行。即死或HP降到0时陷入战斗不能状态，需用“リカ-ム”或“地返しの玉”来治疗。被击倒的敌我双方角色均没有恢复手段，只有强制等到一回合后自行解除。除战斗不能和石化以外的所有异常状态，都会在战斗结束时自动解除。

普通异常

图标	状态	效果
死	即死	战斗不能
	石化	无法采取任何行动，受到的伤害减半
呪	诅咒	受诅咒者在对敌人造成伤害后，自己也要承受一半伤害
	毒	在毒状态解除前，每回合结束时按自身HP的比例受到伤害
	睡眠	无法采取任何行动，在受到普通攻击并受到1.5倍伤害时解除
	混乱	不听从玩家的任何指令，从敌我双方中随机选择一名攻击
	麻痹	无法回避掉对面的攻击，一定几率会被打消行动
	击倒	弱点遭到攻击或被暴击时发生，本回合内无法进行回避和行动

封印

图标	状态	效果
	魔封	“魔”数值减半，无法使用消费SP的技能
	力封	“力”数值减半，无法使用消费HP的技能
	速封	无法回避攻击以及逃跑，行动顺序被强制延后到最后

技能的区别与特征

Persona习得的技能包括伤害型技能、异常状态附加技能、自动发挥效果的被动技能等诸多种类，对攻略迷宫有着举足轻重的帮助作用。大部分技能都要消耗HP或SP才能发动，考虑到队伍的存活和续航能力，需要谨慎使用。

物理技能与魔法技能的差别

技能大体上可分为消耗HP的物理技能和消耗SP的魔法技能，物理技能造成的伤害与角色的力值挂钩，且有一定几率触发暴击；魔法技能造成的伤害与角色的魔值挂钩，不会触发暴击。消耗SP的魔法技能不会威胁到角色自身存活，可放心使用，但游戏中回复SP的手段远比回复SP的手段少。

技能种类带来的特性差异

按照实际效果，技能可分为攻击、辅助、回复、状态异常、封印、魔法阵、自动效果、情报支援8种。回复类技能可以在移动中使用，而魔法阵以最后使用的一种优先发动，魔法圆、恶灵召唤、恶魔召唤这3种技能需要在由魔法阵的情况下才能发动。

情报支援技能的使用方法

情报支援技能只有在支援角色的主Persona和副Persona习得后才能发挥功效，其他角色的情报支援技能不会发挥效果。如果玩家对迷宫探索和战斗设置了不同的支援角色，那么更要注意支援技能的合理分配。

天鹅绒房间

Persona全书

Persona全书是玩家迄今获得过的副Persona的记录手册，支付指定的召唤费用便可将登录过的副Persona随时召唤出来，等级越高、技能越好的Persoan，召唤费用越贵。可召唤的副Persona越多，Persona合体的选项也将增加。

Persona全书的使用方法

・战斗中获得未登录过的副Persona时，从迷宫返回地面后会自动登录进Persona全书。

・以Persona合体的方式诞生出的新Persona将自动登录到Persona全书。

・再度获得或合体出已经登录过的Persona，如果两者的等级、经验和技能不想通，可以通过覆盖的形式登录。

・如果想防止登录过的Persona被误操作覆盖，可以按Y键锁定。

・登录过的Persona可以通过支付召唤费用随时召唤，比主人公等级高的已登录Persona同样可以召唤。

邂逅通信手册是收集Persona的捷径

将自己持有的Persona登录到邂逅通信手册（すれちがい手帐）上，便可通过3DS的邂逅通信功能分享给其他玩家。和Persona全书一样，由通信获得Persona也可以支付一定召唤费随时召唤。

邂逅通信手册的使用方法

・利用邂逅通信手册可以将自己的Persona分享给别人，也可以领取别人的Persona，但是拥有合体限制的Persona无法领取。

・登录在邂逅通信手册里的副Persona的资料，会以QR码图片的形式保存在SD卡中。

・用3DS的摄像头读取生成的QR码，即可登录到自己的手册中。

・邂逅通信手册里最多可保存100个Persona，最多可给其中80个施加Y键的锁定保护。登录数超过100时，系统会自动删除最早登录的Persona。玩家也可以按下START键选择消除。

・和Persona全书不同，除非玩家继承了通关存档，否则将不能从邂逅通信手册中召唤出比主人公等级更高的Persona。

合体

队伍可最多携带14个副Persona，达到上限后在战斗中再获得副Persona时，就必须从已有的副Persona里丢弃一个，因此除了给主力角色装备的之外，多余的Persona可以通过合体制造出全新的Persona。游戏中有2体合体和3体合体两种类型，通过特定的合体法则可以确定想要合成的Persona的种类，借此可以有目的性地进行选择。

“检索合体”可以查看到当前持有的所有Persona可以合成的所有结果，免除了自己搭配的麻烦，不过想配出特定的Persona，还是得借助合体法则的帮助，因为你至少得知道身上要放入什么种类的Persona才行。合体形成新Persona时可以选择继承母体的数个技能，这是非常重要的一个环节，一定要把最实用的技能保留下来。副Persona最多只能保留6个技能，多余的必须忘掉。

二身合体法则表（ノーマル・スプレッド）

	愚者	魔术师	女教皇	女帝	皇帝	法王	恋爱	战车	正义	隐者	运命	刚毅	刑死者	死神	节制	恶魔	塔	星	月	太阳	审判
愚者	愚者	女帝	魔术师	节制	正义	死神	法王	刚毅	女教皇	女教皇	恋爱	正义	魔术师	战车	死神	刚毅	刑死者	恋爱	皇帝	隐者	星
魔术师	女帝	魔术师	战车	正义	刑死者	女教皇	运命	女教皇	皇帝	恶魔	正义	法王	隐者	刑死者	星	战车	节制	死神	皇帝	星	女帝
女教皇	恶魔	战车	女教皇	节制	女帝	星	皇帝	法王	死神	刚毅	魔术师	正义	恋爱	刚毅	星	恋爱	运命	魔术师	刑死者	战车	隐者
女帝	魔术师	正义	节制	女帝	正义	魔术师	节制	死神	星	刚毅	隐者	战车	恶魔	恋爱	女教皇	女教皇	皇帝	法王	女教皇	战车	运命
皇帝	节制	刑死者	女帝	正义	皇帝	隐者	运命	刚毅	女教皇	法王	星	星	刚毅	法王	恶魔	正义	恋爱	隐者	节制	魔术师	战车
法王	正义	女教皇	星	魔术师	隐者	法王	刚毅	星	刑死者	恋爱	刚毅	战车	运命	女帝	战车	皇帝	恶魔	恋爱	隐者	刑死者	节制
恋爱	死神	运命	皇帝	节制	运命	刚毅	恋爱	恶魔	女帝	战车	正义	魔术师	死神	皇帝	刑死者	女帝	战车	法王	魔术师	星	刑死者
战车	法王	女教皇	法王	死神	刚毅	星	恶魔	战车	魔术师	星	女教皇	恋爱	运命	节制	刚毅	魔术师	女帝	皇帝	正义	恋爱	–
正义	刚毅	皇帝	死神	星	女教皇	刑死者	女帝	魔术师	正义	运命	女教皇	皇帝	恋爱	隐者	恋爱	法王	运命	节制	女帝	恶魔	–
隐者	女教皇	恶魔	刚毅	刚毅	法王	恋爱	战车	星	运命	隐者	战车	女教皇	死神	运命	女教皇	刑死者	皇帝	正义	法王	死神	魔术师
运命	恋爱	正义	魔术师	隐者	星	刚毅	正义	女教皇	女教皇	战车	运命	节制	皇帝	星	女帝	刑死者	节制	恶魔	恋爱	刑死者	恶魔
刚毅	正义	法王	正义	战车	星	战车	魔术师	恋爱	皇帝	女教皇	节制	刚毅	星	恶魔	运命	女教皇	隐者	女帝	法王	女帝	–
刑死者	魔术师	隐者	恋爱	恶魔	刚毅	运命	死神	运命	恋爱	死神	皇帝	星	刑死者	正义	死神	节制	法王	运命	刚毅	法王	女教皇
死神	战车	刑死者	刚毅	恋爱	法王	女帝	皇帝	节制	隐者	运命	星	恶魔	正义	死神	皇帝	隐者	女教皇	战车	恶魔	正义	–
节制	死神	星	星	女教皇	恶魔	战车	刑死者	刚毅	恋爱	女教皇	女帝	运命	死神	皇帝	节制	皇帝	刚毅	法王	战车	魔术师	死神
恶魔	刚毅	战车	恋爱	女教皇	正义	皇帝	女帝	魔术师	法王	刑死者	刑死者	女教皇	节制	隐者	皇帝	恶魔	死神	刚毅	星	运命	恋爱
塔	刑死者	节制	运命	皇帝	恋爱	恶魔	战车	女帝	运命	皇帝	节制	隐者	法王	女教皇	刚毅	死神	塔	刑死者	魔术师	隐者	法王
星	恋爱	死神	魔术师	法王	隐者	恋爱	法王	皇帝	节制	正义	恶魔	女帝	运命	战车	法王	刚毅	刑死者	星	运命	女帝	刚毅
月	皇帝	皇帝	刑死者	女教皇	节制	隐者	魔术师	正义	女帝	法王	恋爱	法王	刚毅	恶魔	战车	星	魔术师	运命	月	女帝	正义
太阳	隐者	星	战车	战车	魔术师	刑死者	星	恋爱	恶魔	死神	刑死者	女帝	法王	正义	魔术师	运命	隐者	女帝	女帝	太阳	皇帝
审判	星	女帝	隐者	运命	战车	节制	刑死者	–	–	魔术师	恶魔	–	女教皇	–	死神	恋爱	法王	刚毅	正义	皇帝	审判

三身合体法则表（トライアングル・スプレッド）

	愚者	魔术师	女教皇	女帝	皇帝	法王	恋爱	战车	正义	隐者	运命	刚毅	刑死者	死神	节制	恶魔	塔	星	月	太阳	审判
愚者	愚者	战车	太阳	魔术师	星	审判	皇帝	太阳	隐者	恋爱	皇帝	正义	恶魔	节制	刑死者	月	审判	刚毅	运命	塔	月
魔术师	战车	魔术师	正义	隐者	月	运命	战车	审判	愚者	刚毅	刑死者	太阳	隐者	久低	塔	女帝	节制	愚者	恋爱	死神	皇帝
女教皇	太阳	正义	女教皇	正义	女帝	死神	愚者	太阳	魔术师	塔	法王	运命	死神	恋爱	星	皇帝	刑死者	月	恶魔	愚者	刚毅
女帝	魔术师	隐者	正义	女帝	刑死者	塔	节制	女教皇	月	审判	刚毅	法王	星	运命	恶魔	塔	战车	太阳	女教皇	正义	愚者
皇帝	星	月	女帝	刑死者	皇帝	恋爱	恶魔	隐者	女帝	战车	太阳	战车	运命	法王	正义	愚者	隐者	节制	塔	月	太阳
法王	审判	运命	死神	塔	恋爱	法王	月	刑死者	太阳	星	刚毅	魔术师	塔	战车	女教皇	星	恶魔	运命	刚毅	隐者	节制
恋爱	皇帝	战车	愚者	节制	恶魔	月	恋爱	法王	审判	刑死者	塔	隐者	太阳	女教皇	刚毅	太阳	魔术师	隐者	死神	星	恶魔
战车	太阳	审判	太阳	女教皇	隐者	刑死者	法王	战车	愚者	皇帝	恋爱	死神	恶魔	魔术师	月	节制	皇帝	女帝	正义	刚毅	–
正义	隐者	愚者	魔术师	月	女帝	太阳	审判	愚者	正义	刚毅	文教皇	塔	恋爱	节制	皇帝	运命	月	法王	刑死者	法王	–
隐者	恋爱	刚毅	塔	审判	战车	星	刑死者	皇帝	刚毅	隐者	刊死者	恶魔	愚者	月	太阳	女教皇	死神	正义	女帝	运命	魔术师
运命	皇帝	刑死者	法王	刚毅	太阳	刚毅	塔	恋爱	女教皇	刑死者	运命	月	正义	愚者	死神	隐者	太阳	恶魔	愚者	魔术师	女帝
刚毅	正义	太阳	运命	法王	战车	魔术师	隐者	死神	塔	恶魔	月	刚毅	女帝	恋爱	塔	刑死者	愚者	审判	星	皇帝	–
刑死者	恶魔	隐者	死神	星	运命	塔	太阳	恶魔	恋爱	愚者	正义	女帝	刑死者	塔	法王	战车	女教皇	月	节制	节制	隐者
死神	节制	皇帝	恋爱	运命	法王	战车	女教皇	魔术师	节制	月	愚者	恋爱	塔	死神	月	刚毅	星	节制	太阳	女帝	–
节制	刑死者	塔	星	恶魔	正义	女教皇	刚毅	月	皇帝	太阳	死神	塔	法王	月	节制	魔术师	恋爱	战车	死神	女帝	法王
恶魔	月	女帝	皇帝	塔	愚者	星	太阳	节制	运命	女教皇	隐者	刑死者	战车	刚毅	魔术师	恶魔	愚者	死神	法王	愚者	塔
塔	审判	节制	刑死者	战车	隐者	恶魔	魔术师	皇帝	月	死神	太阳	愚者	女教皇	星	恋爱	愚者	塔	女教皇	审判	恶魔	运命
星	刚毅	愚者	月	太阳	节制	运命	隐者	女帝	法王	正义	恶魔	审判	月	节制	战车	死神	女教皇	星	魔术师	塔	刑死者
月	运命	恋爱	恶魔	女教皇	塔	刚毅	死神	正义	刑死者	女帝	愚者	星	节制	太阳	死神	法王	审判	魔术师	月	审判	女教皇
太阳	塔	死神	愚者	正义	月	隐者	星	刚毅	法王	运命	魔术师	皇帝	节制	女帝	女帝	愚者	恶魔	塔	审判	太阳	恋爱
审判	月	皇帝	刚毅	愚者	太阳	节制	恶魔	–	–	魔术师	女帝	–	隐者	–	法王	塔	运命	刑死者	女教皇	恋爱	审判

技能的继承

无论二身还是三身合体，新Persona都能从素材Persona处继承技能。继承技能的数量由素材习得的总技能数决定，Persona有着各自的继承系统，不符合该继承系统的技能，无法从素材上被继承下来。

技能继承数

技能继承数	素材Persona的合计技能数
1	合计技能数≤5
2	合计技能数在6～8之间
3	合计技能数在9～12之间
4	合计技能数≥13

合体事故

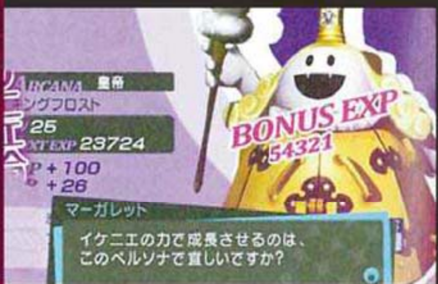
二身合体有1%的几率、三身合体有3%的几率发生合体事故，诞生出与预测结果不一样的Persona。合体事故的好处是有可能诞生比主人公等级更高的强力Persona，缺点是诞生Persona的数据不好把控，建议在合体前存好档。特殊合体不会发生合体事故。

合体事故法则

- 诞生Persona的种族随机
- 诞生Persona的等级比主人公高出1～7级
- 继承的技能与原合体结果相同

特殊合体与合体限制

有一些Persona必须按照特定的合体配方才能诞生，而不适应二身或三身合体表的普遍规则。还有一些Persona需要先达成某个特定条件后才能按照合体表的法则来合成。这些特殊的Persona也会影响到Persona全书的完成度，尽量将它们制作出来吧。



特殊合体

等级	生成的Persona	素材Persona1	素材Persona2	素材Persona3
47	愚者ジャアクフロスト	魔术师ジャックフロスト	魔术师ジャックランタン	皇帝キングフロスト
58	死神アリス	隐者ネビロス	恶魔ベリアル	–
63	死神ペイルライダ–	死神ホワイトライダ–	审判ブラックライダ–	审判レッドライダ–
66	运命ノルン	运命クロト	运命ラケシス	运命アトロポス
71	审判ミカエル	女帝ガブリエル	恋爱ラファエル	正义ウリエル
82	塔シヴァ	魔术师ランダ	皇帝バロン	–
84	恶魔ベルゼブブ	月バアル・ゼブル	恶魔アスタロト	–
89	审判アルダ–	塔シヴァ	女教皇パールヴァティ	–
91	审判ゼウス	月セト	审判 重装ゼウス	–

有合体限制的Persona和合体解禁必要道具

等级	生成的Persona名	解禁时期	必要道具	道具获得方法
27	死神トゥルダク	到达ご–こんきつさ4次会	红绯の足轮	完成委托任务“小手调べのお时间です”
39	恶魔バジリスク	到达放课后恶魔クラブ四ノ怪	石龙子の翼	完成委托任务“腕试しのお时间です”
53	刚毅オオヤマツミ	到达稻羽乡土展第四夜	天天酒	完成委托任务“肩惯らしのお时间です”
87	审判 重装ゼウス	通关且到达时计塔8阶	祝福の腰布	完成委托任务“フィナ–レのお时间です”
91	审判ゼウス	通关且到达时计塔8阶	祝福の腰布	完成委托任务“フィナ–レのお时间です”

抽取技能卡片

スキルカ–ド抽出，每个副Persona都有一个技能可以抽取，一经抽取，该Persona也会随之消失。抽取技能卡需要花费金钱，越强大的技能花费越贵。抽取的卡片会变为道具存放在玩家身上，可以把卡片给任意成员的主Persona学习，这样就能让该角色的主Persona拥有一个额外的技能。每个主Persona最多可额外学会4个技能。

献祭合体

イケニエ・スプレッド，到达ご–こん・きつさ3次会后返回天鹅绒房间时开启此系统，可以牺牲两个副Persona给指定的副Persona增加经验，这是快速提升低级副Persona等级的有效方法。部分Persona在献祭后会交给玩家某种道具。

所有副Persona一览

（技能卡片前有○标记的是支援专用技能）

种族	Persona名称	等级	抽取的技能卡片	献祭后的道具
愚者	ロキ	72	トリックステップ	恶神の业苦
	シキオウジ	61	マハブフダイン	×
	デカラビア	52	メギドラ	×
	ジャアクフロスト	47	アギダイン	×
	オセ	31	会心眼	×
	オルフェウス改	26	二又の矛	×
	レギオン	21	デビルスマイル	×
	スライム	3	再生能力	×
魔术师	マダ	69	火の壁	×
	スルト	62	绯炎刀	×
	ジン	53	风の壁	ランプの破片
	ランダ	45	ヘビ–ショット	×
	ディ–ス	39	○丰穰祈愿	×
	ジャックランタン	32	マハラギオン	黑いランタン
	カハク	25	リカ–ム	×
	ジャックフロスト	16	ブフ–ラ	×
	オロバス	8	マハラギ	×
	アガシオン	3	○おまじない	×
女教皇	スカアハ	76	ソ–ドブレイカ–	折れた魔枪

种族	Persona名称	等级	抽取的技能卡片	献祭后的道具
女教皇	ツイツイミトル	64	マハジオダイン	×
	ハリテイ-	56	マハラクンダ	×
	パールバティ	37	○光の小路	×
	ガンガ-	28	○敏速の法力	×
	ハイピクシ-	15	メディア	×
	アメノウズメ	6	○治愈の法力	×
女帝	アリラト	75	相杀ボディ	大母神の黒曜石
	ラクシュミ	65	メディアラハン	×
	マザ-ハ-ロット	55	ジオダイン	×
	スカディ	50	ブフダイン	スカディの弓片
	ガブリエル	42	救いの手	×
	ゴルゴン	30	マハムド	×
	ティタ-ニア	19	ガル-ラ	×
	ヤクシニ-	11	デスカウンタ-	×
皇帝	オ-ディン	72	ル-ンの盾	×
	バロン	65	黄泉路からの生还	×
	キング-	60	デクンダ	割れた石板
	バビルサグ	46	钝重の魔法阵	×
	ト-ト	41	マハジオンガ	×
	オオクニヌシ	34	烈风击	×
	キングフロスト	25	冰の壁	王の雪玉
	セタンタ	18	电光石火	×
	オベロン	9	マハジオ	×
法王	コウリュウ	73	龙の咆哮	×
	ハチマン	68	雷の壁	×
	だいそうじょう	60	○净化の雨	×
	ミシャグジさま	52	スタ-ドロップ	×
	フラロウス	41	狱炎刀	×
	ゴズキ	33	连锁の冰刃	×
	ユニコ-ン	28	ディアラマ	×
	シ-サ-	18	○黄泉返し	×
	アンズ-	3	摩耗の魔法阵	×
恋爱	イシュタル	68	サマリカ-ム	×
	キュベレ	58	神风击	キュベレの发
	ラファエル	48	空间杀法	×
	リャナンシ-	35	○英气の泉	×
	クイ-ンメイブ	24	マハスクンダ	×
	モ-・ショボ-	17	メパトラ	×
	アルプ	9	マハガル	×
	ピクシ-	2	ディア	ピクシ-の羽
战车	フツヌシ	79	フォトンエッジ	×
	アタバク	66	修罗场からの归还	×
	ト-ル	60	震电碎	×
	トリグラフ	44	アイオンの雨	×
	オオミツヌ	38	紫电碎	×
	メズキ	30	连锁の雷刃	×
	アレス	23	烈星波	×
	エリゴ-ル	17	冰杀刃	×
	キマイラ	10	○刚力の法力	×
	ナタタイシ	7	脳天落とし	×
正义	メルキセデク	64	猛者の称号	×
	オファニム	58	マハラギダイン	×
	ウリエル	52	○光の路	×
	ソロネ	43	○治愈の神通力	×
	ドミニオン	35	ホ-リ-タッチ	×
	ヴァ-チャ-	29	ハマオン	×
	パワ-	20	マハンマ	×
	ア-クエンジェル	14	○胜利の息吹	×
	エンジェル	8	クロズディ	×
隐者	オンギョウキ	71	四连の锁	×
	アラハバキ	62	ボディ-バリア-	×
	ネビロス	55	悪魔召唤	×
	ニ-ズホッグ	49	エンドショット	×
	クラマテング	40	マハガル-ラ	×
	ヒトコトヌシ	34	ヒ-トウェイブ	×
	モスマン	25	ポイズンブレス	×
	ヌエ	20	兽の咆哮	ヌエのツメ
	イッポンダタラ	13	无力の魔法阵	×
	アズミ	3	○丰　祈愿	×
运命	ノルン	66	ディアラハン	×
	アトロポス	59	マハスクカジャ	×
	アナンタ	54	ボディ-シ-ルド	×
	ラケシス	47	マハラクカジャ	×
	クロト	33	マハタルカジャ	×
	フォルトゥナ	26	自净メメント	×
	エンプ-サ	5	テンタラフ-	×
刚毅	ザオウゴンゲン	80	ゴッドハンド	×
	カ-リ-	63	デスバウンド	×
	ジ-クフリ-ド	58	ブレインシェイク	×
	オオヤマツミ	53	チャ-ジ	×
	ハヌマ-ン	41	雷鸣斩	×
	ラクシャ-サ	34	修罗转生	×
	ツチグモ	26	アロ-シャワ-	×
	オニ	17	牙砕き	金棒の破片
	ヴァルキリ-	8	ボディ-ガ-ド	×
	ザントマン	3	○财宝ハンタ-	×

种族	Persona名称	等级	抽取的技能卡片	献祭后的道具
刑死者	アティス	74	○光の天路	×
	ヴァスキ	63	デカジャ	×
	ヘルズエンジェル	51	マハタルンダ	×
	ヤツフサ	45	连锁の炎刃	×
	オルトロス	36	灼热发破	×
	ヨモツイクサ	22	刚杀斩	×
	ベリス	15	アサルトショット	×
	コロボックル	2	○妖精の抜け穴	×
死神	マハカ-ラ	78	绝妙剑	×
	タナトス	70	无限の锁	×
	ペイルライダ-	63	三连の锁	×
	アリス	58	コンセントレイト	×
	モト	47	暗の壁	×
	サマエル	38	沉默の魔法阵	×
	ホワイトライダ-	33	ギロチンカット	×
	トゥルダク	27	二连の锁	×
	マタド-ル	22	真空波	斗牛士の突剑
	モコイ	6	ヘイトイ-タ-	×
节制	ヴィシュヌ	72	メギドラオン	ヴィシュヌの刀片
	ビャッコ	61	冻杀刃	ビャッコの爪
	スザク	48	核热发破	スザクの羽
	セイリュウ	40	マハブフ-ラ	セイリュウの鳞
	ゲンブ	35	○久远の调べ	ゲンブの甲罗
	ミトラ	27	メギド	×
	カイチ	12	胆砕き	×
	アプサラス	3	パトラ	×
恶魔	ベルゼブブ	84	○胜利の雄叫び	王の杖片
	アスタロト	73	マハムドオン	×
	ベルフェゴ-ル	63	束缚の手	×
	ベリアル	51	レメゲトン	×
	リリス	44	スリ-プソング	×
	バジリスク	39	有毒の魔法阵	×
	パズス	34	ムドオン	×
	サキュバス	29	ヘビ-レイン	魅惑のフェロモン
	インキュバス	13	不净の手	×
	ウコバク	4	混迷の魔法阵	×
塔	マガツイザナギ	92	カ-ムバスタ-	×
	シュウ	87	无限の锁	シュウの弓片
	シヴァ	82	カ-ムバスタ-	破坏神の怒り
	ヨシツネ	76	豪杰の双腕	ヨシツネの刀片
	マサカド	67	反骨心	マサカドの刀片
	セイテンタイセイ	61	二叉の矛	花果山の灵岩
	マ-ラ	56	淀んだ空气	×
	アバドン	47	ギガンフィスト	×
	ク-・フ-リン	41	连锁の风刃	×
	ライジュウ	12	ジオンガ	×
星	ルシフエル	70	光の壁	×
	スラオシャ	57	シャドウラン	×
	カルティケ-ヤ	52	鲜血の先导者	韦驮天の羽根
	ガル-ダ	47	ガルダイン	×
	キクリヒメ	37	メディラマ	×
	キウン	32	悪灵召唤	×
	ネコショウグン	23	一番星	×
	ヤタガラス	12	○千里眼	×
	サラスヴァティ	7	マハブフ	×
月	サンダルフォン	80	イノセントタック	×
	バアル・ゼブル	75	雷神斩	×
	セト	70	刹那五月雨击	黑爪の破片
	チエルノ・ボグ	59	デスサイズ	×
	ギリメカラ	45	残心剑	×
	アルラウネ	39	解放メメント	×
	ヤマタノオロチ	26	五月雨斩り	オロチの尾
	ノズチ	21	○蛇ニラミ	×
	カグヤ	16	○净化の雨	×
	アンドラス	11	睡眠の魔法阵	×
	オンモラキ	4	○强硬の法力	×
太阳	アスラおう	86	修罗の本能	アスラの圣仙骨
	スパルナ	65	デスチェイサ-	×
	ジャタ-ユ	57	マハガルダイン	×
	タムリン	49	利剑乱舞	×
	ガネ-シャ	42	バックドロップ	×
	ナラシンハ	31	ソニックパンチ	×
	ホウオウ	18	アギラオ	×
	カ-シ-	10	○安全祈愿	×
审判	ルシファ-	93	心眼觉醒	×
	ゼウス	91	愤怒の拳	雷帝の青铠片
	アルダ-	89	黄金连锁	×
	重装ゼウス	87	巨腕スイング	×
	メタトロン	82	裁きの剑	大天使の翼
	サタン	77	食いしばり	敌对者の翼
	ミカエル	71	パニッシャ-	ミカエルの剑片
	トランペッタ-	64	マハンマオン	×
	ブラックライダ-	52	我慢の铁槌	×
	アヌビス	38	魔法圆	×
	レッドライダ-	29	デッドエンド	×

流程攻略

主人公选择

初期即要从《P4》和《P3》的主人公中选择其一开始游戏，选择的路线在剧情上会有一些差别。选定后可以为两个主人公取名，支持假名、字母和汉字的输入。

序章

《P4》线

遇到第一个记录点选择“コスプレ吃茶へ”，白钟直斗要求听她的指示开门。进入第一个迷宫“不思议の国のアナタ”，探索前阳介要求与直斗同行。

可以自由行动后往前走，打开第一扇钢琴键盘形状的门，从雪子处获得5个伤药。向右拐遭遇第一场战斗，敌人是3个“虚言のアブルリ－”，主人公的雷属性和千枝的坏属性能攻击到其弱点。

继续前进听到哭泣声，打开前方的键盘门触发事件，善和玲加入。

原路返回，中途触发战斗，胜利后获得“シャドウの欠片”。走出迷宫发现这是与现实不相同的八十神高校，到天鹅绒房间与玛格丽特对话，为寻找出口，善会再次要求同行。对话完毕后玛格丽特用“シャドウの欠片”打造出武器“ロングソ－ド”和“カエレ－ル”。来到保健室，得知该处可回复体力。接着久慈川会告知编成队伍，选择“どうすればいい？”可详细查看队列的作用，之后就可以正式探索迷宫了。

《P3》线

伊丽莎白提到台风之夜的某个事件，建议选择后者“详しく知りたい”。为了返回原本的世界，众人决定寻找线索。在第一个迷宫“不思议の国のアナタ”入口处遇到了善和玲，剧情后可存档以及进入迷宫探索。

打开迷宫的第一扇门触发剧情后获得5个伤药，往右走遭遇第一场战斗，面对的是3只“虚言のアブルリ－”，其弱点是雷属性和坏属性。之后继续前进打开两道门后触发对话，听从同伴的建议后原路返回离开迷宫。

不思议の国のアナタ

第1章

编队时务必让善&玲上场，他们在3级时会习得群体回复魔法“回复の杯”，SP在走路时可得到回复，有效地降低战损，选择RISKY难度进行游戏的话尤为重要。

敌人资料

名称	弱点	耐性	素材
臆病のマ－ヤ	火・冰・雷・风・暗	–	粘性の欠片・粘性の手
虚言のアブルリ－	坏・火・雷・光	–	大舌の欠片・大舌の外皮
笑うテ－ブル	突・火・光・暗	–	机の欠片・机の脚
宝物の手	–	全属性	宝物の欠片
トランプの兵队さん	–	光・暗	破れた数札

❶进入迷宫后与直斗关于迷宫地图绘制的事项对话。之后从善处获得“革表纸のノ－ト”。

❷此处强制战斗。

❸这里是一个通道，不过必须从北侧开启后才能往返通行。

❹宝箱中为“命のベルト”。

❺这两处各有一个F.O.E，它们均逆时针规律行走，现阶段躲避。

❻此处强制战斗。

❼《P4》线与千枝发生对话，千枝询问对地图绘制的掌握情况，选择“バッチリだ”意为已经完全掌握，“自信が无い”意为还没什么自信。

《P3》线与桐条美鹤发生对话，美鹤询问对地图绘制的掌握情况，选项“バッチリ”意为已完全掌握，“不安……”意为没有自信。

❽宝箱中为“锁かたびら”。

❾能量点，获得“ケ－キの页”或“タルトバイの页”。

❿此处强制战斗。

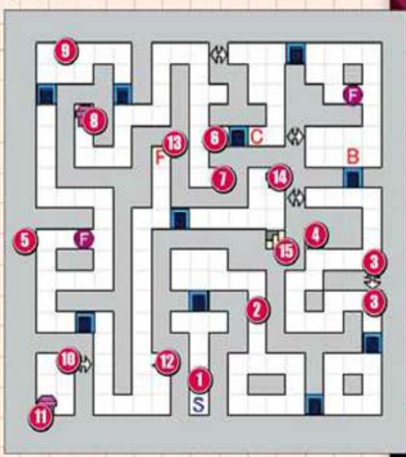
⓫宝箱中为“火炎弹”。

⓬能量点，调查可获得“キノコの页”或“タルトバイの页”。

⓭特殊的增殖箱，调查两次并选择“伤药を入れてみる”可令伤药增殖，但调查三次反而会导致伤药消失。

⓮该层踏破率达到100%时可开启该宝箱，获得可无限在战斗中使用的回复道具“ヒ－ルスト－ン”。

⓯前往下一层。



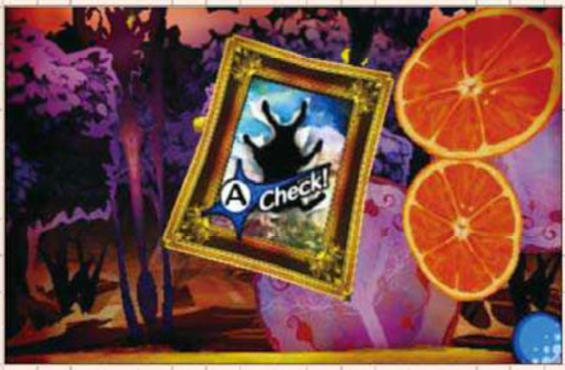
第2章

《P4》线

走下楼梯后触发有关Persona的对话，选择“ベルベットルーム にもどろう”是立即返回天鹅绒房间，选择“后にしない？”是稍后再去。建议立即前往，按原路从第1章的迷宫返回即可。

《P3》线

谈到Persona的话题，选择“すぐに戻ろう”意为“马上返回”，“后にしよう”意为“稍后再去”。使用道具“カエレール”可立即返回学园并自动前往天鹅绒房间，在伊丽莎白的解释下众人都获得了WILD力量，可装备副Persona。退出天鹅绒房间后可前往工房把迷宫里获得的素材都卖给玛格丽特，顺便购买一下装备。打开菜单给队伍中的角色们装备一下副Persona，即可正式开始第2章的探索。



敌人资料

名称	弱点	耐性	素材
冷静のペ-シェ	雷・暗	–	游鱼の欠片・游鱼のヒレ・游鱼の眼
ジュピタ-イ-グル	风・光	–	大鷲の欠片・大鷲の翼
正义の剑	冰・暗	–	大剑の欠片・大剑の柄
スレイヴアニマル	火・光・暗	–	狮子の欠片・狮子の铁球
臆病のマ-ヤ	火・冰・雷・风・暗	–	粘性の欠片・粘性の手
虚言のアブルリ-	坏・火・雷・光	–	大舌の欠片・大舌の外皮
眠るテ-ブル	冰・光・暗	–	银机の欠片・银机の脚・银机の食器
笑うテ-ブル	突・火・光・暗	–	机の欠片・机の脚
宝物の手	–	全属性	宝物の欠片
トランプの兵队さん（F.O.E）	–	光・暗	破れた数札

❶穿过门强制战斗。
❷剧情事件。
❸调查此处的墙壁可获得饰品“四叶のクロ-バ-”。
❹此处遇到粉红色兔子，需要追赶它。
❺能量点，调查可获得“ウミガメの页”。
❻注意回避F.O.E，此处的宝箱中可获得“锁かたびら改”。
❼此处为100%踏破宝箱，打开后获得技能卡片“リカ-ム”。
❽通过此门强制遭遇稀有怪宝物の手，对方防御力极高且容易逃跑，不过消灭后能获得大笔经验。
❾能量点，调查获得“ネムリネズミの页”和“ウミガメの页”。

❿再次发现兔子，要将它赶到⓫的位置。
⓬调查这里可选择是否拔剑，选“剑に手を伸ばす”需要击破5个“正义の剑”，敌人较强，尤其是高难度下需谨慎，胜利后《P4线获得武器“バスタ-ドソ-ド”，《P3》线获得武器“フランベルク”。选择“今はやめておく”为暂时不拔剑。
⓭能量点，调查获得“グリフォンの页”或“ネムリネズミの页”。
⓮调查这里出现选项，休息可回复少量HP。
⓯宝箱里可获得“宝物の欠片”。注意这里有两个F.O.E，不要撞上。
⓰再次遇到兔子。
⓱能量点，调查获得“グリフォンの页”或“ネムリネズミの页”。
⓲宝箱里可获得饰品“力だすき”。

第3章

《P4》线

到达第3章后与阳介对话，选择“元气だぜ”提示返回天鹅绒房间。一时退出迷宫，触发与玛格丽特的剧情对话，从此便可进入菜单里的“ベルベットルーム”进行Persona合体，并解禁邂逅通信。RISKY难度下，该层迷宫的难度便提升了许多，尤其是热甲虫的攻击力极高，且一回合进行两连动，需要及时用冰系魔法抢得主动，并用“回复の杯”保持高HP量。角色等级尽量练到8级以上，以确保自身防御力。其他杂兵的攻击力也相当可观，如果队伍的续航能力不足，不要吝惜道具“カエレ-ル”，出迷宫多去保健室进行回复。

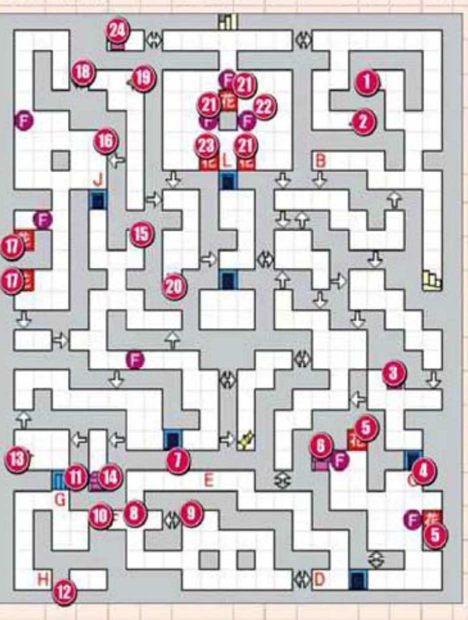
《P3》线

入口处闲聊，剧情后返回学园后，自动前往天鹅绒房间触发剧情，之后开启合体系统并解禁邂逅通信，可进入菜单里的“ベルベットルーム”进行Persona合体，提升副Persona的品质。

敌人资料

名称	弱点	耐性	素材
翻弄のアブルリ-	风・光	火・冰・雷	长舌の欠片・长舌の外皮
炎と冰のバランサ-	雷・风・光・暗	火・冰	天秤の欠片・天秤の皿
热甲虫	冰	光・暗	甲虫の欠片・甲虫の角・甲虫唐
冷静のペ-シェ	雷・暗	–	游鱼の欠片・游鱼のヒレ・游鱼の眼
ジュピタ-イ-グル	风・光	–	大鷲の欠片・大鷲の翼
正义の剑	冰・暗	–	大剑の欠片・大剑の柄
スレイヴアニマル	火・光・暗	–	狮子の欠片・狮子の铁球
眠るテ-ブル	冰・光・暗	–	银机の欠片・银机の脚・银机の食器
宝物の手	–	全属性	宝物の欠片
トランプの兵队さん（F.O.E）	–	光・暗	破れた数札
バラを涂る兵队さん（F.O.E）	–	光・暗	涂られた数札

❶此处有一个盆栽（植木鉢），浇水3次令其开花能获得不错的装饰品“ラベンダ-ポプリ”。不过浇水工具喷壶（じょうろ）要在后面一点才能拿到。每次浇水需要间隔一定时间，在迷宫中探索一会再返回即可。
❷能量点，调查可获得“帽子屋の页”或“侯爵夫人の页”。
❸100%踏破宝箱，里面是技能卡片“メディア”。
❹获得喷壶（じょうろ），该道具是本层解谜的关键，用它给红色的玫瑰浇水，可将玫瑰浇成白色，



吸引距离玫瑰最近的一个F.O.E去重新刷漆，为玩家争取到绕开F.O.E的机会。

❺将这两处的玫瑰洗白，让F.O.E定在玫瑰前，可顺利通过。

❻宝箱里是“宝物の欠片”。

❼粉红色兔子，利用下方的地形，先将它驱赶到❽的位置上，然后绕回❾处，穿过❾左边的通道，将它驱赶通过❿.

⓫此处上锁，暂时无法通过，需要走到⓬位置触发剧情。

⓬一段搞笑剧情后顺利拿到开启⓫位置的钥匙。

⓭能量点，可获得“帽子屋の页”或“侯爵夫人の页”。

⓮宝箱里是善&玲的防具“ツインジャケット”。

⓯在该位置上调查会强制跟热甲虫作战，胜利后并无报酬，也可以不打。

⓰再次遇到粉红兔子，需要绕过两个F.O.E将它驱赶到⓲的位置。F.O.E的引诱方式为，先洗白下方⓱位置的玫瑰，吸引过来一个F.O.E，再绕到上方洗白北侧的玫瑰，定住另一个。

⓳能量点，可获得“料理人の页”或“侯爵夫人の页”。

⓴获得剧情道具“白いバラ”。

进入上方的大房间后，这里有三个F.O.E。先调整位置，直到玩家自己站在㉒处，三个F.O.E站在㉑处。往地图上的左边移动一步（主视点为站在㉒处向西看，往前一步），将玫瑰洗白，这样可定住左侧的F.O.E。然后绕到㉓处的玫瑰前，将其洗白并吸引上方的F.O.E过来，这样就能绕到最上方的楼梯口。注意一定要在上方F.O.E较靠近时洗白，否则会将右侧的F.O.E吸引过来，把路堵死了。

㉔宝箱中道具为“ソーマの雫”。

最终章

该迷宫的BOSS所在地，门前的齿轮是记录点，可返回地面整顿一下。虽然是第一个BOSS，难度却不低，RISKY下要挑战它需将等级提到10以上，进门遭遇桃心女王。

战斗分成两部分，前半部分要对付女王召唤出的扑克牌军团，用属性魔法可命中弱点，击倒两批以后继续出现增援，此时剧情上与《P3》的角色们汇合。《P3》的角色初登场时并未装备副Persona，HP较低，需要尽快解决战斗。

总共击破4批扑克军团，桃心女王亲自上阵。女王初期的威胁性不高，只需注意及时用“回复の杯”或“メディア”来应对她“なぎ払い”造成的伤害。中途她会召唤出扑克军团，可以利用攻击扑克军团让己方角色获得BOOST状态，减少回复魔法的SP消耗。其HP在降到1/3以下后会使用四属性的乱舞魔法，威力非常大，很容易秒杀我方角色，而当前的回复道具是不足以支持玩家通过魔法回血来跟其打消耗战，战斗拖得越长对玩家越不利，因此本战的要议还是尽可能地增大输出，全程用ラクンダ保持女王处于防御下降状态，使用诅咒系或毒系的技能令女王陷入异常，每回合额外扣减HP。副Persona的ヴァルキリー习得“连锁の冰刃”后也能通过角色连携造成额外伤害，推荐使用。

合流

打倒桃心女王后《P4》和《P3》角色全部集结，剧情结束，山岸风花和久慈川理世同时作为支援角色入队，山岸的战斗支援能力高于久慈川，建议设置为战斗支援，平时由久慈川作为地图支援。玛格丽特三姐弟从此分别负责各个设施，玛格丽特负责天鹅绒房间，追加三身合体。伊丽莎白负责保健室，追加委托任务（依赖）。弟弟德奥多亚负责工房，把素材卖给他可一劳永逸地获得制造某件道具或装备的权利。合流以后的迷宫流程基本完全相同，仅在一些剧情对话上加以区别。

ごーこんきっさ

1次会

该迷宫中的F.O.E是黄金丘比特，它们不会移动，但会原地转圈，一旦站在它的脸所面对方向的直线上，会被射中混乱箭。中箭后移动方向会紊乱，如果距离F.O.E很近，很容易在下一步移动中不小心撞上去，所以中箭时保险起见还是用“カエレール”回城。在“迷宫へ行く”下选择第二项的“？？？？”可前往第二个大迷宫，开始桐条美鹤向主人公询问行动方向。

敌人资料

名称	弱点	耐性	素材
伪りの圣典	冰・暗	–	圣典の欠片・圣典の留め具
情欲の蛇	火・光	雷・风	大蛇の欠片・大蛇のリング・封じられた大蛇皮（需要先令其陷入封印状态）
自律のバザルト	雷・光	–	岩石の欠片・岩石の手形・岩石の块
静寂のマリア	冰・光	火・雷・风	圣母の欠片・圣母のベール
独占のクピド	风・暗	–	独天使の欠片・独天使の矢尻
财宝の手	–	全属性	财宝の欠片
恋の使者（F.O.E）	火・冰	雷・风・光・暗	恋のカケラ

❶强制战斗，敌人是2只“情欲の蛇”和1只“静寂のマリア”。

❷从该区域开始可看到地上的蓝色尖刺，地图上以白色感叹号标记。踩上去会扣减SP，使用道具ホバーサンダル可短时间内免疫该效果。尖刺地板同样计算到迷宫的探索完成度里，要完成100%的话必须全部踩踏一遍。

❸宝箱里可获得一个ホバーサンダル。

❹发生剧情对话。

❺踏破率100%后获得宝箱，里面是饰品“雷神の腕轮”。

❻调查此处的墙壁获得贵重品“ハートマーク”。

❼能量点，获得“枯れたローズ”或“枯れたアマリリス”。

❽通过此门强制战斗，敌人是3个“自律のバザルト”和2个“独占のクピド”。

❾要求回答问题。

❿宝箱里是防具“バトルキャミ”。

⓫调查此处选择是否喝红茶，喝了以后能回复少量HP和SP。

⓬剧情对话，选择为阳介打气的方式。

⓭能量点，获得“枯れたローズ”或“枯れたアマリリス”。

⓮宝箱里是库玛的武器“トラバサミクロー”，有一定几率封住敌人行动，在委托任务“幻の药を调合したい”里可派上用场。

⓯剧情对话，追加新的委托任务“矢のサンプルを手に入れて”。

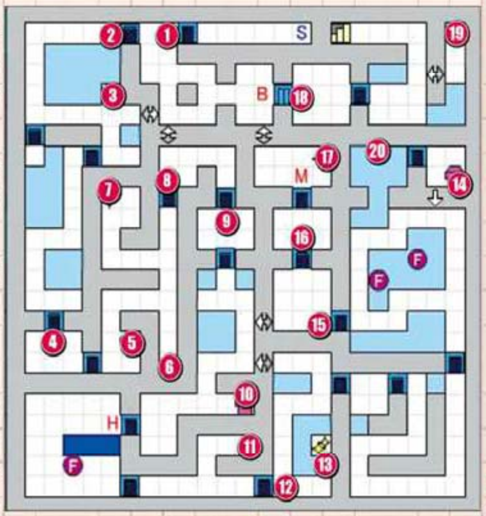
⓰剧情对话

⓱能量点，获得“枯れたラン”或“枯れたアマリリス”。

⓲开门后强制与5只“无为のバザルト”交战，进门前要带好解除石化的道具パトラジェム。RISKY难度下敌方必定先制抢动一轮，一旦主人公被石化会相当麻烦，不小心被秒掉的话可以多刷几次。此时等级尽量在15以上，否则很难取胜。

⓳宝箱里是《P3》主人公的武器“涡卷剑”。

⓴领取“矢のサンプルを手に入れて”的委托任务后，把アイギス编入队伍，站在该位置上可获得任务要求的道具“矢のサンプル”。



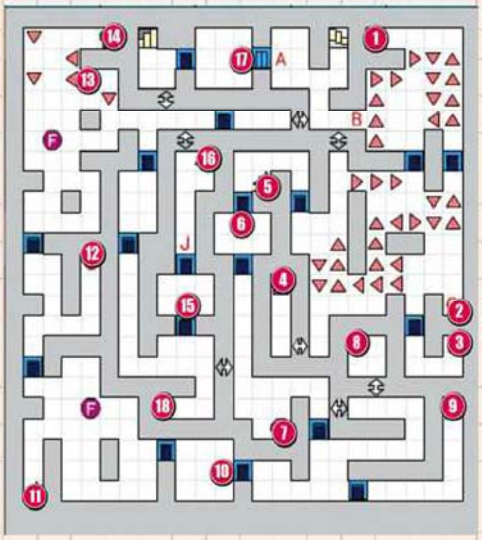
2次会

进入该层后返回保健室可触发对话，追加委托任务“不思议の国のアナタを调查せよ”。从这一层开始的以后所有流程中，回城道具“カエレ-ル”必须保持至少携带一个。这层的F.O.E外形与1次会相同，颜色为蓝色，站在其面对的直线上会被射混乱箭，但这次一旦被射中，无论玩家如何操作，均是强制向F.O.E移动3格，即只要在距离F.O.E3格以内被命中均必定交战，此时原地使用“カエレ-ル”即可。另外从本层开始出现移动地板，地图上以红色箭头符号标记。

敌人资料

名称	弱点	耐性	素材
伪りの圣典	冰・暗	–	圣典の欠片・圣典の留め具
情欲の蛇	火・光	雷・风	大蛇の欠片・大蛇のリング・封じられた大蛇皮（需要先令其陷入封印状态）
自律のバザルト	雷・光	–	岩石の欠片・岩石の手形・岩石の块
静寂のマリア	冰・光	火・雷・风	圣母の欠片・圣母のベ-ル
独占のクビド	风・暗	–	独天使の欠片・独天使の矢尻
イデアマザ-	光・暗	–	椅子夫人の欠片・椅子夫人の帽子
ソウルダンサ-	冰・暗	–	踊手の欠片・踊手の靴
ワンダ-マグス	雷・暗	火・冰・风	咒术师の欠片・咒术师のロ-ブ・咒术师のリング
财宝の手	–	全属性	财宝の欠片
爱の天使（F.O.E）	–	火・冰	爱のカケラ

❶宝箱里是男女通用防具“アメニティス-ツ”。
❷调查此处墙壁追加委托任务“食べもの泥棒を捕まえて”。
❸触发剧情对话。
❹宝箱，获得“大币剑”。
❺能量点，获得“欠けたキャンドル”或“欠けたネックレス”。
❻系统提问。
❼踏破率100%宝箱，获得“绝冷石”。
❽能量点，获得“欠けたキャンドル”或“欠けたネックレス”。
❾宝箱，获得“防痹アンク”。
❿剧情对话，如果选择的是《P3》路线会追加校内散策事件。
⓫能量点，获得“欠けたチョ-カ-”或“欠けたネックレス”。
⓬剧情对话。
⓭从该位置往左走，可取得⓮处的宝箱，里面是男性防具“魅惑の一张罗”。移动时注意下方F.O.E的朝向。
⓯系统提问。
⓰能量点，获得“欠けたチョ-カ-”或“欠けたネックレス”。
⓱回答完这层的两道系统提问，返回楼梯口附近的该位置可触发BOSS战。对手“ご-じゃすキング”弱点为火，注意它的デビルスマイル会让我方角色陷入诅咒状态，处于诅咒的角色不要贸然攻击，不然会扣除等于自己伤害值一半的HP。
⓲调查该位置可触发委托任务“噂の真伪を确かめて”，返回保健室领取任务后，将岳羽编入队伍并再次站到该位置上调查，即可完成。



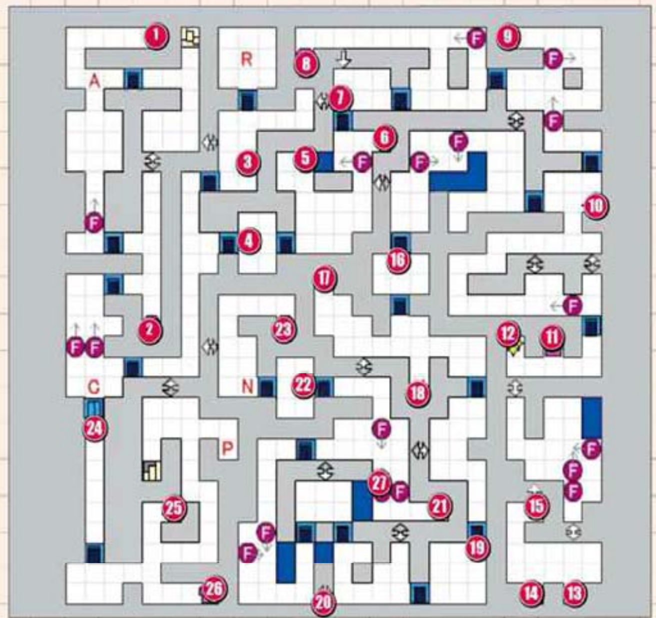
3次会

这一层F.O.E的移动法则为，与玩家面对面时，玩家在该直线上移动一次，F.O.E便逼近一格，只要切换视角到其90°或180°方向，利用L、R和十字键↓移动，F.O.E便完全不会做出反应。这层有多处需要引诱F.O.E让路的情况，注意一旦离开F.O.E所在区域（穿过该区域的门），则F.O.E的位置会被重置。进入该层后返回一次天鹅绒房间，献祭合体“イケニエ・スプレッド”解禁。

敌人资料

名称	弱点	耐性	素材
伪りの圣典	冰・暗	–	圣典の欠片・圣典の留め具
静寂のマリア	冰・光	火・雷・风	圣母の欠片・圣母のベ-ル
イデアマザ-	光・暗	–	椅子夫人の欠片・椅子夫人の帽子
ソウルダンサ-	冰・暗	–	踊手の欠片・踊手の靴
ワンダ-マグス	雷・暗	火・冰・风	咒术师の欠片・咒术师のロ-ブ・咒术师のリング
ご-じゃすキング	火	光・暗	王样の欠片・王样の髭・王样の冠
クラリスダンサ-	冰・光	–	贵踊手の欠片・贵踊手の靴
盲爱のクビド	风・暗	火	爱天使の欠片・爱天使の矢尻・爱天使の毒翼（需要先令其中毒）
财宝の手	–	全属性	财宝の欠片
情欲の兽	–	火・冰・雷・风・光・暗	情欲のカケラ

❶挖掘获得女性防具バトルレオタ-ド。
❷踏破率100%宝箱，获得“暴岚の指轮”。不过如果不具备击破F.O.E的实力，本层是无法达成100%的。
❸能量点，获得“割れたティアラ”或“割れたガラスの靴”。
❹系统提问。
❺站在此位置上面向东边的F.O.E，后退一步可令其闪出道路。
❻先调查此处，再调查地图上❾的位置，将人偶取回来再返回此处调查，可获得“ソ-マの雫”。
❼系统提问。
❽宝箱，获得善&玲的防具“ツインプレ-ト”。
❿能量点，获得“割れたティアラ”或“割れたガラスの靴”。
⓫宝箱，获得艾吉斯的武器“トリモチ榴弹炮”。
⓬能量点，获得“割れたイヤリング”或“割れたガラスの靴”。
⓭能量点，获得“割れたイヤリング”或“割れたガラスの靴”。
⓮宝箱，获得千枝的武器“超电磁シュ-ズ”。
⓯选择“末永くお幸せに”获得スナフソウル，选择“爆发しろ”全员受到伤害，《P4》路线选择“そっとしておこう”或《P3》路线选择“とくになし”则都没有变化。
⓰系统提问。
⓱调查后追加委托任务“ミスタ-Xからの依赖”。
⓲选择“どうぞお好きに”为全员回复HP，选择“先を急ぐから”无特殊效果。



⑲剧情对话。

⑳需要利用此处的双向通道（必须去对面解禁）才能引诱F.O.E让开道路。

㉑追加委托任务“惚れ药を入手せよ”，去保健室领取任务后将库玛编入队伍，再来到该位置上调查即可完成。

㉒系统提问：“你的武器是？”答案从上至下依次是“灿烂的笑容”、“热情的眼神”、“令人入迷的谈话技巧”和“纯真的心”。

㉓宝箱，获得饰品“冰のブローチ”。

㉔回答完该层的两个系统提问后可打开此门，强制触发BOSS战“ロマンスの生き神样”。该F.O.E的弱点是冰，攻击力并不高。

㉕能量点，获得“割れたイヤリング”或“割れたガラスの靴”。

㉖宝箱，获得真田的武器“快眠グラブ”。

㉗此处的踏破必须击倒F.O.E，实力不够的话不要贸然挑战。

4次会

敌人资料

名称	弱点	耐性	素材
淫欲の蛇	火・暗	–	银蛇の欠片・银蛇のリング・银蛇の鳞
狂乱のマリア	冰・光	–	狂圣母の欠片・狂圣母のベール・狂圣母の台座
イデアマザー	光・暗	–	椅子夫人の欠片・椅子夫人の帽子
浮气のパピヨン	风・光	–	蝶々の欠片・蝶々の羽
ワンダーマグス	雷・暗	火・冰・风	咒术师の欠片・咒术师のローブ・咒术师のリング
ごーじゃすキング	火	光・暗	王样の欠片・王样の髭・王样の冠
クラリスダンサー	冰・光	–	贵踊手の欠片・贵踊手の靴
盲爱のクピド	风・暗	火	爱天使の欠片・爱天使の矢尻・爱天使の毒翼（需要先令其中毒）
无为のバザルト	雷・光	斩・突	奇岩の欠片・奇岩の手形
财宝の手	–	全属性	财宝の欠片
情欲の兽	–	火・冰・雷・风・光・暗	情欲のカケラ
恋の使者（F.O.E）	火・冰	雷・风・光・暗	恋のカケラ
爱の天使（F.O.E）	–	火・冰	爱のカケラ

①强制与2只“财宝の手”交战，利用“速封じ”系的攻击可封锁其回避与逃跑。

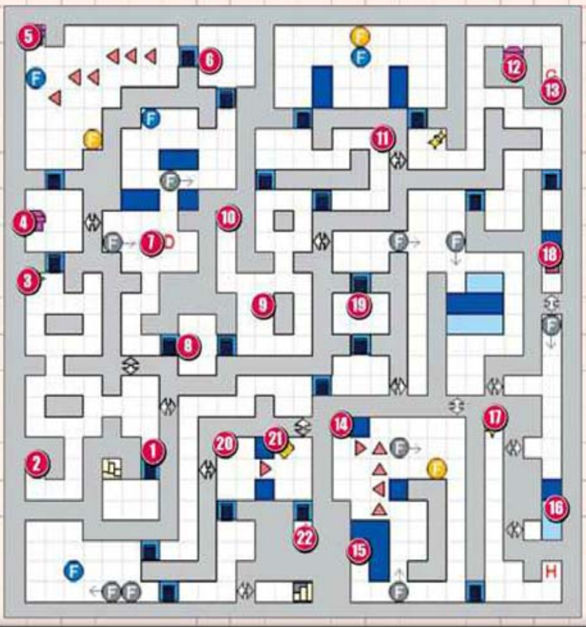
②触发对话，选择“食べよう！”回复体力，“やっぱ食べない！”则无特效。之后会追问是否吃掉剩下的零食，选择“全部食べるぞ”触发强制战斗，选择“もう充分だろう”无特效。选择“全部食べるぞ”并战斗胜利后继续追加选项。

③能量点，获得“破れたベール”或“破れたドレス”。

④踏破率100%宝箱，获得“狱炎魂”。

⑤宝箱，获得技能卡片“メギド”。

⑥联谊提问剧情



⑦需要把西侧的灰色F.O.E引诱到该位置上，以挡住上方金色F.O.E的昔，才能顺利通过下方的窄地带。

⑧系统提问。

⑨能量点，获得“破れたベール”或“破れたドレス”。

⑩剧情对话。

⑪能量点，获得“破れたベール”或“破れたドレス”。

⑫宝箱，获得男性防具“紫のスーツ”。

⑬剧情对话。

⑭宝箱，获得白钟的武器“マジカル光线铳”。

⑮宝箱，获得道具“ホムンクルス”。

⑯调查此处决定队伍名字，队伍名分3个组成部分，以下是各组成部分的候选词。

前缀	
日语	意译
スーパー	超级
ネオ	新
ヒーロー	英雄
ウルトラ	终极
ミスター	Mr.
中词	
日语	意译
ペルソナ	Persona
コスモ	COSMO
ニンジャ	忍者
ジャンプ	跳跃
ドラゴン	龙
后缀	
日语	意译
レンジャー	猎兵
マン	MAN
战队	战队
ファイブ	5人组
カンパニー	公司

⑰能量点，获得“破れたショール”或“破れたドレス”。

⑱宝箱，获得饰品“百中ゴーグル”。

⑲系统提问。

⑳能量点，获得“破れたショール”或“破れたドレス”。

㉑BOSS战前的存档点。

㉒进入以后是最后的提问，回答完该问题后强制进入该迷宫的BOSS战部分，做好应对。

ゴールイン

沿着花径一直走到最北面的教堂触发BOSS战。BOSS“慈悲深い圣职者”的弱点是雷，攻击力并不高，注意一旦违反其“誓いの言叶”的规定，做出被禁止的行为，就会遭到“天罚”（大伤害且附加魔、力、速封印）的反击。BOSS的“誓いの言叶”有5种，宣布方式，对应如下：

宣布语句	被禁止的行动以及棺木颜色提示
ワタシを殴らないと誓いナ・サーイ!	使用普通攻击（棺木红色）
技を使わないと誓いナ・サーイ!	使用技能（棺木黄色）
道具を使わぬと誓いナ・サーイ!	使用道具（棺木绿色）
えばらないと誓いナ・サーイ!	使用领队技能（棺木蓝色）
とにかく色々と誓いナ・サーイ!	根据以上列出的4种棺木颜色来判断哪种行动会触发天罚，比如黄色和蓝色就不要使用技能和领队技能。

放课后恶灵クラブ

壹ノ怪

RISKY难度下攻略该层迷宫必须随身携带2～3个“魔散の护符”，以应对该层F.O.E“かわいいあかちゃん”，下文攻略中会给出F.O.E的出现位置。かわいいあかちゃん出现后会紧追玩家行动，在摆脱掉它之前若踩地雷遇敌，它也会与杂兵一同出现。由于RISKY难度无法逃脱包含F.O.E的战斗，一旦遇敌就意味着全灭。回避这种情况的办法是，在F.O.E出现的位置前一两格先刷一场杂兵战，把右下角的遇敌指示标刷成蓝色，然后使用“魔散の护符”，触发F.O.E后及时逃脱。

敌人资料

名称	弱点	耐性	素材
お守りレキシ–	–	突	レキシ–の欠片・レキシ–のリボン・黒いレキシ–の綿（用暗属性打倒它）
トランスツインズ	风	–	双子の欠片・双子の手枷
贪欲のマ–ヤ	冰・光	坏・火	べたべたの欠片・べたべたの手・べたべたのゼリ–
ファントムメイジ	火	风・暗	亡灵の欠片・亡灵のランタン
ブラックレイヴン	雷	斩・风	黒鸦の欠片・黒鸦の羽
至高の手	–	全属性	至高の欠片
かわいいあかちゃん（F.O.E）	雷	斩・风・光	古いおしゃぶり

①能量点，获得“ノートの切れ端”或“资料集の切れ端”。

②调查东面墙壁触发剧情对话。

③宝箱，获得男女通用防具“サバイバルガード”。

④调查获得解谜提示。

⑤踏破率100%宝箱，获得素材“见覚えの像”。

⑥调查后发生选项，选择“荒垣と真田に任せる”能获得饰品“暗のブローチ”。

⑦F.O.E出现，需要按前文攻略使用“魔散の护符”以确保安全，以下同。

⑧调查后可获得解谜提示。

⑨F.O.E出现。

⑩宝箱，获得天田干的武器“さすまた”。

⑩F.O.E出现。

⑫选择“自分の推理を话してみる”，答案分别是“国语”和“社会”，正确回答后获得“实习栋の键”和“反魂香”。

⑬获得“实习栋の键”后可通过此门。

⑭宝箱，获得狗的武器“十手”。

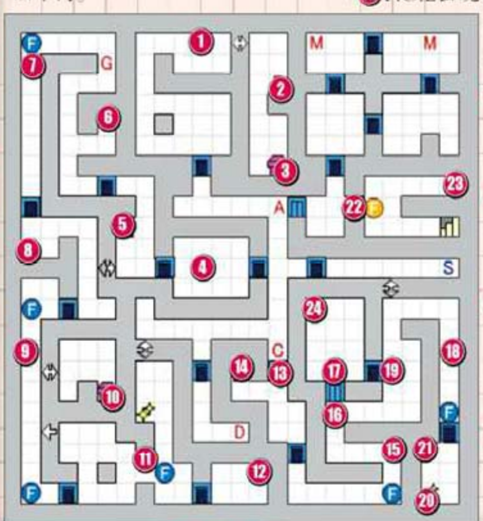
⑮F.O.E出现，将其诱导到⑯的位置上，停止其移动。

⑰调查可领取委托任务“音乐室の怪を解き明かせ”。

⑱F.O.E出现，将其诱导到⑲的位置上，停止其移动。

⑳能量点，获得“教科书の切れ端”和“资料集の切れ端”。

㉑获得“北栋の键”。



㉒开门后遭遇F.O.E，往北走，进入上方的四个房间，逆时针走一遍，摆脱掉F.O.E后再穿过㉒往东。

㉓触发剧情对话，但无特效。

㉔领取“音乐室の怪を解き明かせ”后的任务完成点。

贰ノ怪

敌人资料

名称	弱点	耐性	素材
お守りレキシ–	–	突	レキシ–の欠片・レキシ–のリボン・黒いレキシ–の绵（用暗属性打倒它）
トランスツインズ	风	–	双子の欠片・双子の手枷
贪欲のマ–ヤ	冰・光	坏・火	べたべたの欠片・べたべたの手・べたべたのゼリ–
ファントムメイジ	火	风・暗	亡灵の欠片・亡灵のランタン
ブラックレイヴン	雷	斩・风	黒鸦の欠片・黒鸦の羽
雨见の壶	火	风	壶女の欠片・壶女の黑发
雾雨兄弟の次男	雷・光・暗	–	雾雨次男の欠片・雾雨次男の吐息・雾雨次男の核
至高の手	–	全属性	至高の欠片
かわいいあかちゃん（F.O.E）	雷	斩・风・光	古いおしゃぶり
可怜なお人形さん	雷	坏・火	赤いおべべ

①提问玩家是抽红纸、抽蓝纸，还是把两张纸绑在一起。看完以后追加校园散策。

②能量点，获得“ちぎられた时间割”或“ちぎられた校章”。

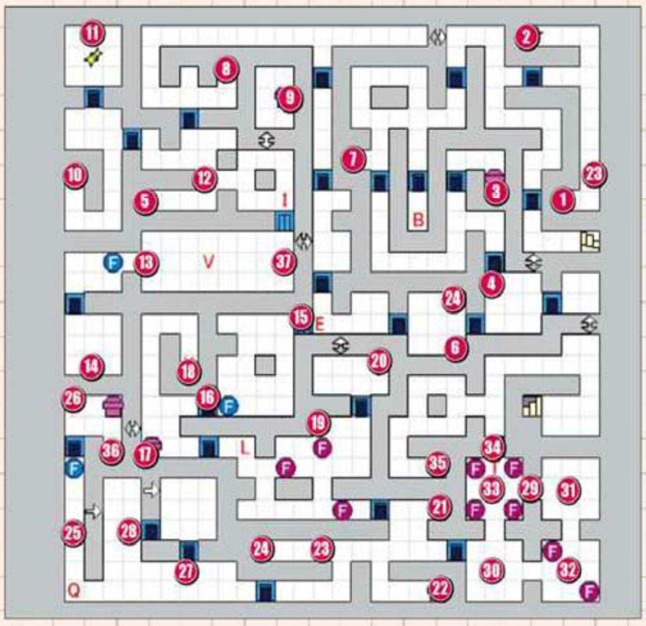
③宝箱，获得女性防具“アクションベスト”。

④剧情对话，阳介问脚下是不是踩了什么，从上到下依次是“脚”、“幽灵”和“上次说的那个东西？”

⑤调查此处的配电盘。

⑥来到此处查看提示。

⑦从该位置按东1、北2、东2、北2、西3、南2、东1、南2、西1的方向和步数走，绕回原地。然后再



次调查之前流程第五步的配电盘，选择接通。

⑧剧情对话。

⑨宝箱，获得狗的防具“犬用マリンウェア”。

⑩剧情对话。

⑪能量点，获得“ちぎられた名札”或“ちぎられた校章”。

⑫亮灯以后经过此处，获得“理科准备室の键”。

⑬遭遇F.O.E，它不会穿过被灯光照亮的格子，绕着灯光格子走就能躲开。

⑭获得“南栋の键”。

⑮利用“南栋の键”打开此门。

⑯F.O.E出现，同样利用灯光绕开它往西走。

⑰踏破率100%宝箱，获得素材“マニラロープ”。

⑱调查后触发委托任务“地狱のおしゃぶりを入手せよ”。

⑲小心绕开3个F.O.E，选择“ポチっとな”按下这里的开关，之后只要不换房间，该区域的人偶F.O.E将不再出现。

⑳能量点，获得“ちぎられた名札”或“ちぎられた校章”。

㉑获得解谜提示。

㉒宝箱，获得荒垣真次郎的武器“スタンガンマー”。

㉓固定战斗，选择“そっと振り返ってみる”。如果选择无视会遭到敌人偷袭。

㉔调查获得“お清めの盐”。

㉕把此处出现的两个F.O.E分别引诱到㉗和㉘的位置，注意地图上标记为E的是地板，一旦踩上去就会惊醒睡着的F.O.E。

㉖继续查看解谜提示。

㉙打开墙上的开关。

㉚按照㉚→㉛→㉜→㉝的顺序踩踏地面，这样会令㉞开门。

㉟触发委托任务“真のマスコットはどっち？”

㊱委托任务“地狱のおしゃぶりを入手せよ”的目标位置。

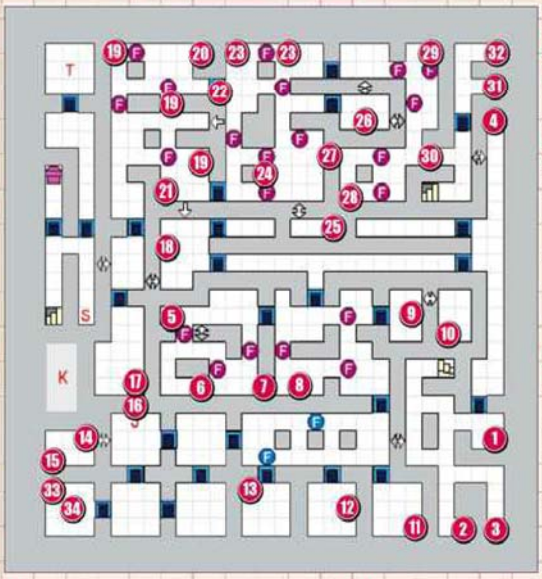
㊲委托任务“真のマスコットはどっちだ！？”的目标位置。

叁ノ怪

进入该层《P4》线会发生固定对话，此时若返回地面，在天鹅绒房间可解禁Persona的技能卡片抽出，即通过消费金钱直接“买技能”。

敌人资料

名称	弱点	耐性	素材
收贿のファズ	风	突	ポリスの欠片・ポリスのバッジ
变容の雕像	冰	斩・突・火・雷・风	雕像の欠片・雕像の蝶番・雕像の锐刃
トランスツインズ	风	–	双子の欠片・双子の手枷
牺牲のマーヤ	光	坏・暗	ぐずぐずの欠片・ぐずぐずの手
ファントムメイジ	火	风・暗	亡灵の欠片・亡灵のランタン
ファントムマスター	火	风・暗	恶灵の欠片・恶灵のランタン
ブラックレイヴン	雷	斩・风	黑鸦の欠片・黑鸦の羽
雨见の壶	火	风	壶女の欠片・壶女の黑发
雾雨兄弟の次男	雷・光・暗	–	雾雨次男の欠片・雾雨次男の吐息・雾雨次男の核
至高の手	–	全属性	至高の欠片
かわいいあかちゃん（F.O.E）	雷	斩・风・光	古いおしゃぶり
可怜なお人形さん（F.O.E）	雷	坏・火	赤いおべべ



①踏破率100%宝箱，获得“阴阳の勾玉”。

②剧情对话。

③能量点，获得“错びた注射针”或“错びたピンセット”。

④对话选择“めげずに行こう”追加委托任务“邪眼を入手せよ”。这个任务建议立即完成，可获得无限使用的回城道具，节省每次购买“カエレール”的金钱和人力。

⑤按下此处的开关，回避人偶F.O.E。

⑥需要关掉灯才能捡起这里的“暗暗の键”，利用北侧的小路可以绕开F.O.E。

⑦拿到“暗暗の键”后打开此门。

⑧按下此处的开关，继续向东走。

⑨能量点，获得“错びた注射针”或“错びたピンセット”。

⑩宝箱，获得完二的武器“わら人形”。

⑪、⑫、⑬查看解谜提示，记住数字693129。

⑭剧情对话。

⑮能量点，获得“错びたメス”或“错びたピンセット”。

⑯初始无法打开此门，需要按照地图上蓝线标记的顺序走完4个房间。

⑰触发被F.O.E堵在厕所的剧情

⑱能量点，获得“错びた注射针”或“错びたピンセット”。

⑲这三处都是开关，需要利用它们的开闭来捡到⑳处的“暗暗の键”并通过㉒处的门。

㉑调查此处触发委托任务“ゲザイを取ってきて”。

㉓两处开关，需要先走到㉖处有能量点的房间内，打通该房间通往北侧的密道。利用开关的开闭捡到㉔处的“暗暗の键”，通过㉗处的门。

㉕宝箱，获得男性防具“ナイトスケイル”。

㉖能量点，获得“错びたメス”或“错びたピンセット”。

㉘先打开开关，然后进入㉖处的房间，打通该房间通往东侧的密道。利用开关的开闭捡到㉙处的“暗暗の键”，通过㉚处的门。

㉛触发委托任务“俺の胃を救え！”

㉜宝箱，获得饰品“ダイレクトガード”。

㉝通气口，需要利用它在躲避厕所前F.O.E的追踪。

㉞到达下一层“四ノ怪”后返回，在保健室触发委托任务“腕试しのお时间です”后，可在该位置与伊丽莎白较量。

四ノ怪

到达第四层立即发生剧情，玲表示害怕，三个选项一次是让善、另一侧主人公（如果玩家是《P3》线即《P4》主人公，是《P4》线则是《P3》主人公）和自己来照顾她。

敌人资料

名称	弱点	耐性	素材
フェイトサ–チヤ–	冰	光・暗	监视者の欠片・监视者の ・咒われた监视者眼（需要先令其中诅咒）
雾雨兄弟の长男	雷・光・暗	–	雾雨长男の欠片・雾雨长男の溜息・雾雨长男の雷核（需要以雷属性击破）
收贿のファズ	风	突	ポリスの欠片・ポリスのバッジ
变容の雕像	冰	斩・突・火・雷・风	雕像の欠片・雕像の蝶番・雕像の锐刃
牺牲のマ–ヤ	光	坏・暗	ぐずぐずの欠片・ぐずぐずの手
ファントムマスタ–	火	风・暗	恶灵の欠片・恶灵のランタン
アメンティレイヴン	风	斩・火	白鸦の欠片・白鸦の羽・白鸦のクチバシ
真面目カロシ–	–	–	カロシ–の欠片・カロシ–のメガネ
至高の手	–	全ての属性	至高の欠片
かわいいあかちゃん（F.O.E）	雷	斩・风・光	古いおしゃぶり
可怜なお人形さん（F.O.E）	雷	坏・火	赤いおべべ
古ぼけたお人形さん（F.O.E）	斩・突・雷	坏・火・冰・风・光	青いおべべ

❶询问迷宫由学校变为医院的原因，“怖い所を集めたんだ”意为“都是经典的恐怖地点”，“黑幕の思惑だ”意为“幕后黑手的安排”。

❷F.O.E出现，直接往❸走，拿到宝箱里的饰品“祭り太鼓”后从密道逃脱。

❹调查此处获得解谜提示，找到写着“儿メ木”的笔记。

❺虽然看起来是个门，但两侧都无法打开，当它是墙即可。

❻踏破率100%宝箱，获得“魔寄せの雏竹”。

❼径直走到该位置先打开开关（注意不要走到边上的格子去），F.O.E“古ぼけたお人形さん”从北边出现。该F.O.E的直线移动速度是玩家两倍，但同样不会走到亮灯的地板上去，并且在绕亮灯地板拐弯时，移动速度与玩家保持一致。这个F.O.E非常麻烦的是会一直跟随玩家很长一段距离，一直到通过⑧处的门后才会消失。靠近终点时还会出现另一个F.O.E跟它一起包夹玩家，逃脱更加麻烦。因此建议如下：选择RISKY以外难度的玩家，采用遭遇以后逃跑的方法来摆脱；选择RISKY难度的玩家，不妨将其直接击破，否则当かわいいあかちゃん出现后，一旦不小心踩地雷遇杂兵，同样要对付F.O.E。“古ぼけたお人形さん”的能力并不高，弱点是斩、突和雷，只要让アイギス使用ボディシールド保证主人公不被秒，再通过领队技能“愈しの风”、魔法阵、魔法圆的每回合自动回血，基本可以确保续航，甚至不需要专门用魔法来回HP。

❽穿过该门后可摆脱F.O.E。

❾找到第二个提示“又儿又”，注意该地区有许多人偶F.O.E，按照地图上点亮的地板走即可安全到达。

❿能量点，获得“血染めのガ–ゼ”和“血染めのカルテ”。

⓫此处可捡到打开13处门的“暗暗の键”，需要先把北侧的两条密道打通，然后再熄灯捡起钥匙，绕开F.O.E前进。

⓬亮灯开关。

⓭拿到“暗暗の键”后穿过该门。

⓮关掉此处的电灯开关。

⓯捡起这里的“暗暗の键”。

⓰拿到“暗暗の键”后小心地绕过F.O.E，穿过该门。

⓱再次获得提示“木又儿”。然后从西侧的楼梯到达上一层“叁ノ怪”。

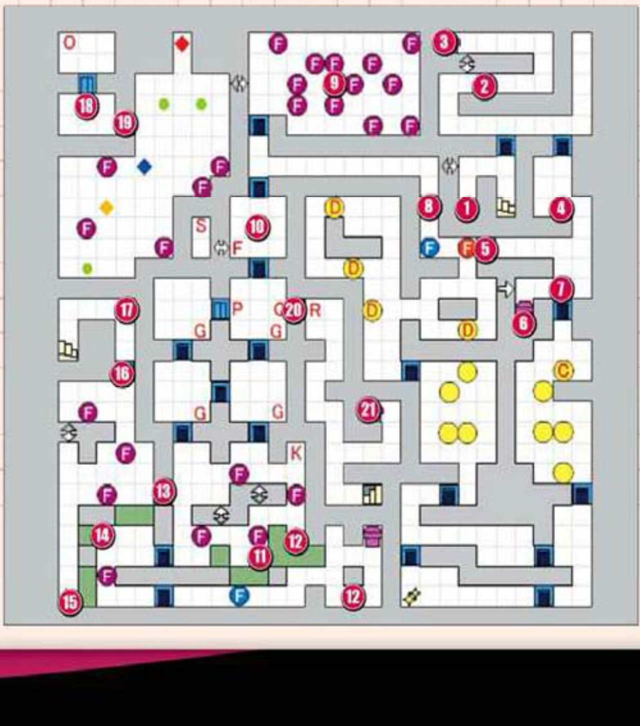
⓲从“叁ノ怪”掉落到该位置，触发主人公、善、玲三人与其他同伴分开的剧情。调查眼前的门选择“カ–ドキ–を搜そう”，之后的カ–ドキ–寻找流程，依次选择“もう片方に自分が乘る”、“玲が行くしかない”、“みんなを助けてほしい”、“避けれぱ大丈夫”、“別の方法を考えよう”、“气をつけろ”和“えらかったぞ”。

⓳カ–ドキ–寻找攻略：玲穿过此处的门后，需要指挥她前进，按照下文的语句选择，即可找齐区域里的所有宝箱和カ–ドキ–。

右へ进んでくれ
右へ进んでくれ
左へ进んでくれ
右へ进んでくれ
左へ进んでくれ
左へ进んでくれ
右へ进んでくれ
左へ进んでくれ
左へ进んでくれ
左へ进んでくれ
右へ进んでくれ
右へ进んでくれ
右へ进んでくれ
右へ进んでくれ
左へ进んでくれ
左へ进んでくれ
后へ进んでくれ
右へ进んでくれ
右へ进んでくれ
右へ进んでくれ
左へ进んでくれ

⓴走到该门前调查，开始解谜。解谜的方法为，以当前房间为起点，依次按照“左→下→右→上→下→左→右→上”的顺序换房间，就可使门打开。

㉑宝箱，获得善&玲的武器“ガムボール”。



最终怪

BOSS由一名医生和两个护士组成，从左到右“おとなしいナ–ス”的弱点是冰，“优しいドクタ–”的弱点是风，“世话好きなナ–ス”的弱点是火。“おとなしいナ–ス”会使用回复魔法，最先将其击破；接下来击破使用辅助魔法的“世话好きなナ–ス”，最后击破中间的“优しいドクタ–”。“优しいドクタ–”的攻击力还是比较高的，尤其在チャ–ジ以后，我方一定要让其他角色对主人公使用ボディシ–ルド（推荐アイギス），防止队伍被秒。毒攻击在本战中仍旧很实用，一旦令BOSS中毒，每回合可扣减其400多HP。BOSS战结束获得“折れた体温计”。BOSS战后获得物品“ひとすじの发”并触发对话。

稻羽乡土展

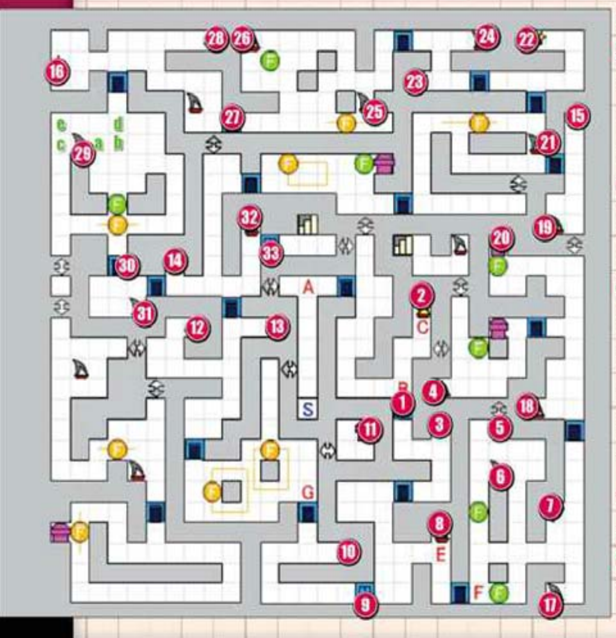
第一夜

该迷宫有两种F.O.E，蓝色的组头不会移动，但当玩家点亮火把（たいまつ）后，在火熄灭前会一直躲避玩家。黄色的小若众平时按通常路线巡逻，当当玩家点亮火把后会追着玩家跑。另外在RISKY难度下，点亮火把时被小若众追踪时如果踩地雷遇杂兵，小若众也会作为杂兵的增援参战，非常凶险。因此在需要摆脱小若众的地形里，建议先把遇敌指示灯刷成蓝色，再使用“魔散の护符”以确保安全。火把点亮后，玩家移动到第十步时熄灭，需要在未来的九步里找到迷宫里的篝火，精确接力火种。只有在火把点亮时才能穿过写着“封”字的门。

敌人资料

名称	弱点	耐性	素材
バトルフォート	冰・暗	坏	白狮轮の髭・白狮轮の欠片・白狮轮の车轴
浅薄の翁	雷	火・冰	翁の欠片・翁の半缠・翁の杖
招きの女御	火	风	柳女の欠片・柳女の着物
钢铁のギガス	风	斩・突	铁腕の欠片・铁腕のマスク
ハッピ-ジエ-ン	暗	光	锁人のバネ・锁人の欠片
アイアンダイス	雷・光	斩・突・火・风	赛の欠片・赛の目
全盛の手	–	全属性	全盛の欠片
组头（F.O.E）	–	突・冰・雷・风・暗	大吟酿
小若众（F.O.E）	火	突・光・暗	甘露酒

❶调查封印的门。
❷点亮火把。
❸调查选择“シャドウと战おう”，战胜敌人后触发委托任务“善の欲しいものを闻こ-！”。
❹点亮此处的火把。
❺从此处往上打通密道。
❻接❷处的火，点亮此处的篝火。
❼能量点，获得“沉香”或“伽罗香”。
❽先把该区域左侧的F.O.E用火驱赶到上方，然后从6处的左侧点火把，点亮此处的篝火。
❾从篝火点火把，穿过此处封印门。
❿能量点，获得“沉香”或“伽罗香”。
⓫宝箱，获得美鹤的武器“ビリビリ棒”。
⓬能量点，获得“白檀香”或“伽罗香”。
⓭调查此处追加委托任务“コロちゃんのお散步タイム”。
⓮剧情对话。
⓯委托任务“コロちゃんのお散步タイム”需要到达的位置，不影响主线。
⓰委托任务“コロちゃんのお散步タイム”需要到达的位置，不影响主线。
⓱点亮篝火，再重新接一次火，直线往北走。
⓲点亮篝火，再重新接一次火，直线往北走。
⓳点亮篝火，再重新接一次火。
⓴举着火把驱赶开这里的F.O.E，获得宝箱岳羽的武器“バットボウ”。
㉑用火把点亮此处的篝火。
㉒能量点，获得“白檀香”或“伽罗香”。
㉓剧情对话。
㉔点亮篝火。
㉕点亮篝火。注意点亮好会被F.O.E的小若众追赶，需要灭一次火以后才能继续安全往西走。
㉖点亮篝火。注意点亮后不要瞎逛，直接穿过西侧㉗处的门。
㉘能量点，获得“白檀香”或“伽罗香”。
㉙这里的解谜稍微有些繁琐，在进入该房间前先把遇敌指示灯刷成蓝色，使用好“魔散の护符”后，以下是详细的步骤：a.在该位置点亮篝火；b.后退一步到该位置，引诱下方的黄色F.O.E追上来；c.走到该位置，用篝火点火把，然后一直往南走，把蓝色的F.O.E往上驱赶；d.把蓝色F.O.E驱赶到该位置，然后再到e处点火把，后退一步到e，引诱黄色F.O.E追上来，最后再在e位置接一次火，穿过㉚处的门。
㉛点亮篝火。
㉜点亮篝火。
㉝穿过该门即可前往下一层。

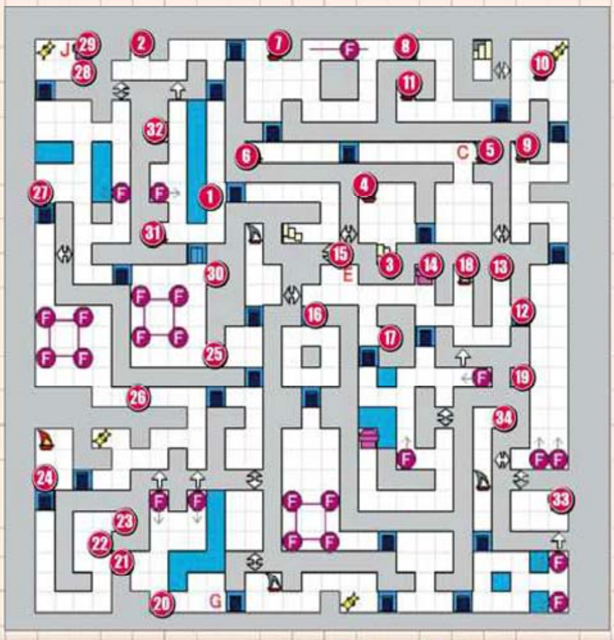


第二夜

这一层出现两种F.O.E，一种是健美肌肉男造型的“あしばや野郎”，当他背对着玩家时不会有任何行动，但一旦正对玩家，就会以每次移动两格的速度靠近，且RISKY难度下一旦踩地雷遇到杂兵，该肌肉男也会强行乱入，“魔散の护符”依然必不可少。另一种是抬着神舆（轿子）的四人组“おまつり野郎”，该F.O.E占地面积非常大，每次转向时身上的矢量会先变向，提示玩家他们接下来往哪边走，而神舆下方的空位是安全的。另外要注意，玩家点亮火把时对这两种F.O.E都会产生影响，肌肉男此时会自行回避玩家。轿夫则是在转向时不再出现矢量提示，需要先把握好他们的行动规律，预判转向位置才能避免撞上。

敌人资料

名称	弱点	耐性	素材
バトルフォート	冰・暗	坏	白狮轮の髭・白狮轮の欠片・白狮轮の车轴
浅薄の翁	雷	火・冰	翁の欠片・翁の半缠・翁の杖
招きの女御	火	风	柳女の欠片・柳女の着物
钢铁のギガス	风	斩・突	铁腕の欠片・铁腕のマスク
ハッピ-ジエ-ン	暗	光	锁人のバネ・锁人の欠片
アイアンダイス	雷・光	斩・突・火・风	赛の欠片・赛の目
愤怒のキュクロプス	–	光・暗	吊盘の欠片・吊盘の枷・魔封じの吊盘の棘（需要先将其封印）
白银の武者	冰	斩・风	武者の欠片・武者の钵金
全盛の手	–	全属性	全盛の欠片
あしばや野郎（F.O.E）	火	斩・坏・突・光・暗	光速の面影
おまつり野郎（F.O.E）	冰・风	坏・火・光・暗	ひょっとこの面



①遭遇肌肉男F.O.E，需要立刻往北穿过门才能安全。

②剧情对话，选择“海边で海水浴！”或“りせと风花がいる所！”能够回复一些HP，但降低SP。建议选择“クーラーの效いた室内！”

③通往上一层的阶梯，需要从上一层点火把，然后返回点燃4处的篝火。

④从这里重新点燃火把。注意在点火前先把房间西南角的密道打通，方便以后攻关。

⑤点亮篝火后触发对话，完二感觉有视线，三个答案分别是阳介、直斗和主人公在看他。下方肌肉男F.O.E出现，往西侧的门逃走。

⑥点亮篝火后点火把。

⑦从南侧（必须！）点亮篝火并点火把。

⑧封印着的门前有一个F.O.E，虽然举着火把可以驱赶它，但直接往门走会将F.O.E卡在门前的格子里，这时需要顺时针绕回7处，再从南侧接一次火，然后贴着北端小路穿过封印门。

⑨从④处点火把后点亮此处的篝火。

⑩点亮篝火并点火把。

⑪点亮篝火并点火把。

⑫从9处点火把，穿过该处的门。注意在行走过程中下方会有F.O.E逼近。

⑬调查此处墙壁获得素材“ねじり钵巻き”。如果玩家在前三个迷宫分别获得了“白いバラ”、“ハートマーク”和“注射器”，那么再加上该道具就能为善&玲的超强装备“クロックハンド”提供素材。该武器不仅攻击力高，还有一定的即死效果。

⑭踏破率100%宝箱，获得“闻きかじりの像”。

⑮穿过这里的密道，前往4处的篝火点火把。

⑯点燃火把后可穿过封印门，不过建议顺便把东侧⑰、⑱、⑲三处的篝火点燃。

⑳该区域有两个肌肉男F.O.E，需要借助火把和F.O.E背对玩家时不会行动的这两个特性来通过㉑处的门，RISKY难度要提前把遇敌指示灯刷蓝并使用“魔散の护符”。具体方法是：先吸引右边的F.O.E来追赶，然后从门退出去到附近的篝火点火把。等右边的F.O.E往回走时，穿过门往前走，吸引左侧的F.O.E来追赶，再次退出门，去点一次火。这时再直接往㉑处的门走过去即可，左侧的F.O.E会避开玩家的火把，而右侧的F.O.E虽然看起来气势汹汹地追过来，但因为地形原因正好被左侧的F.O.E卡住，不用担心。

㉑注意穿过门后不要瞎逛，立即点燃㉒处的篝火，否则又要往回跑一次。

㉓这里有一个太鼓并出现选项，选择“リズミカルに3度叩く”会强制跟五个アイアンダイス战斗，它们会全体自爆，非常麻烦，建议选择“全力で1度だけ叩く”，可获得一个“三寸玉”。

㉔剧情对话。

㉕用④处的篝火接力点火，点燃这里的篝火，然后穿过㉖处的封印门。

㉗进入该区域后会被对面的F.O.E追赶，需要先退出一次房间，等F.O.E背对玩家后再通过。

㉘宝箱，获得男性防具“ステルス甚平”。

㉙上锁的宝箱，调查后触发委托任务“シャドウの诘まった宝箱”，领取任务后再返回迷宫调查该宝箱即可完成任务。注意打开宝箱后需要经历5场强制杂兵战。

㉚用⑰处的篝火点燃火把，然后小心地避开F.O.E，点燃此处的篝火。

㉛点燃此处的篝火后重新点火把，从㉜处的楼梯即可到达下一层迷宫。

㉝宝箱，获得雪子的武器“咒扇”。

㉞委托任务“お祭り气分をお裾分けせよ”的目标位置。

第三夜

这层F.O.E的移动方式为斜一格，路线固定，并不会对玩家的行动作出反应。由于在F.O.E区域遇敌时也可能碰到F.O.E乱入的情况，RISKY难度游戏的玩家依旧要带好“魔散の护符”。

敌人资料

名称	弱点	耐性	素材
マツハフォート	冰・暗	坏・风	狮轮の欠片・狮轮の车轴
浅薄の翁	雷	火・冰	翁の欠片・翁の半缠・翁の杖
钢铁のギガス	风	斩・突	铁腕の欠片・铁腕のマスク
ハッピ-ジエ-ン	暗	光	锁人のバネ・锁人の欠片
アイアンダイス	雷・光	斩・突・火・风	赛の欠片・赛の目
愤怒のキュクロプス	–	光・暗	吊盘の欠片・吊盘の枷・魔封じの吊盘の棘（需要先将其魔封）
白银の武者	冰	斩・风	武者の欠片・武者の钵金
全盛の手	–	全属性	全盛の欠片
惜爱の女御	雷	火・冰・光	红叶女の欠片・红叶女の着物
プラチナダイス	冰・暗	斩・坏・突・火・风・光	贵赛の欠片・贵赛の块・贵赛の目
教条の塔	–	坏・光・暗	僧塔の欠片・僧塔の冠・僧塔の眼
愤激の巨兵	雷	–	巨兵の欠片・巨兵の铁梯
全盛の手	–	全属性	全盛の欠片
したたり野郎（F.O.E）	风	坏・突・火・雷・光・暗	したたる汗

①点燃火把后穿过此门。

②踏破率100%宝箱，获得“白き光轮”。

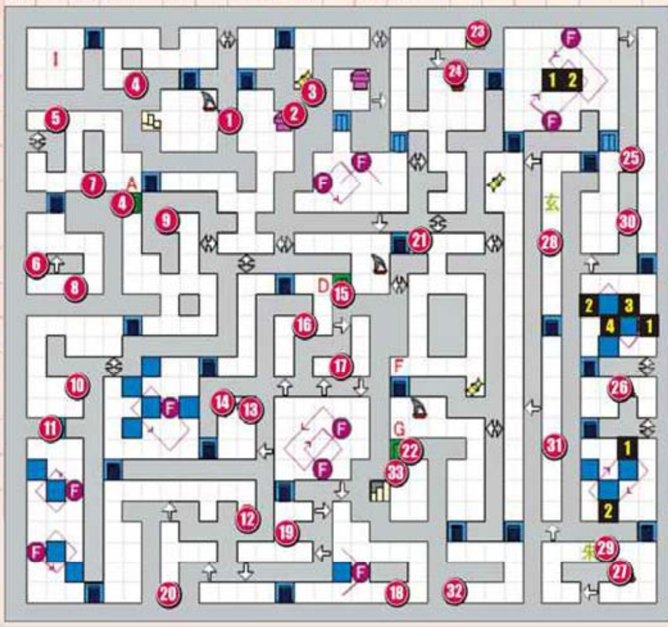
③能量点，获得“白ユリ”或“白菊”。

④四神解谜的封印门，需要按⑤～⑧的顺序依次穿过玄武、白虎、青龙和朱雀的鸟居才会打开，注意每个鸟居一旦穿过就不能倒回去，否则就要重新走一遍。

⑨剧情对话，触发委托任务“ふさふさな尻尾を入手せよ”。

⑩能量点，获得“白ユリ”或“白菊”。

⑪穿过该门，遇到该层第一批F.O.E，把握好他们的运动轨迹后通过。



⑫剧情对话，选择“休憩しよう”可回复全员HP，但不回SP。

⑬宝箱，获得善&玲的防具“ツインケーブ”。

⑭能量点，获得“白ユリ”或“白菊”。

⑮四神封印门，按照⑯~⑲的顺序依次穿过玄武、青龙、白虎和朱雀。

⑳宝箱，获得狗的武器“ネムリダケン”。

㉑穿过门后被面具男追赶，选择“左に向かって走る”是向左逃，与男性队员一组，后续选择为“我去”与“完二去”。选择“右に向かって走る”是向右逃，与女性队员一组，后续选择为“我还是有点担心”与“把这些食物都混在一起”后将食物扔出去吸引面具男注意。被女性责怪浪费食物与心意后出现三个选择，依次是“只有这个办法”、“下次你们再做给我吃吧”和“这玩意儿也就这点用了”。剧情后获得贵重品“黑いふんどし”。

㉒四神封印门。

㉓前往上一层迷宫的燃烧的篝火取火，点亮24处的篝火。

㉔前方的F.O.E比较麻烦，当它们的位置排列为区域中(1)、(2)图示时，从该篝火右侧点燃火把，直线前进就能安全到达对面。

㉔点亮此处篝火。当下方的F.O.E排列为区域中(1)、(2)图示时，从该篝火右侧点燃火把，直线前进。(3)和(4)是从下面往上返回时F.O.E的排列方式。

㉖点亮此处篝火，当下方的F.O.E排列为区域中(1)、(2)图示时，从该篝火右侧点燃火把，直线前进。

㉗点亮此处篝火。

㉘~㉛按照顺序依次穿过玄武、朱雀、青龙和白虎四个鸟居，可让㉒处的门打开，即可进入下一层。

㉜宝箱，获得女性防具“スパイクブラ”。

㉝剧情对话。

第四夜

这层的解谜并不如第三夜复杂，但路途很长。玩家要按照朱雀、玄武、青龙、白虎的顺序依次正面穿过四个鸟居，最后从正中的楼梯前往最终夜。千万要注意的是，玩家必须一次性地穿过4个鸟居，中途不得回城，否则已经穿过的鸟居会被重置，必须再从头穿过一遍。好在后期可以打通许多抄近路的密道，能在一定程度上减少重复劳动。RISKY难度下如果被F.O.E卡在了地形的死角不得动弹，被迫回城也是无奈之举。

敌人资料

名称	弱点	耐性	素材
轻举の翁	火	雷・风・暗	绿翁の欠片・绿翁の半缠
惜爱の女御	雷	火・冰・光	红叶女の欠片・红叶女の着物
マツハフォ-ト	冰・暗	坏・风	狮轮の欠片・狮轮の车轴
ハッピ-ジエ-ン	暗	光	镜人のバネ・镜人の欠片
アイアンダイス	雷・光	斩・突・火・风	赛の欠片・赛の目
愤怒のキュクロプス	–	光・暗	吊盘の欠片・吊盘の枷・魔封じの吊盘の鯄（需要先将其魔封）
白银の武者	冰	斩・风	武者の欠片・武者の钵金
プラチナダイス	冰・暗	斩・坏・突・火・风・光	贵赛の欠片・贵赛の块・贵赛の目
教条の塔	–	坏・光・暗	僧塔の欠片・僧塔の冠・僧塔の眼
愤激の巨兵	雷	–	巨兵の欠片・巨兵の铁槌
不灭のギガス	风	斩・突・冰	豪腕の欠片・豪腕のマスク
全盛の手	–	全属性	全盛の欠片
组头（F.O.E）	–	突・冰・雷・风・暗	大吟酿
小若众（F.O.E）	火	突・光・暗	甘露酒
あしばや野郎（F.O.E）	火	斩・坏・突・光・暗	光速の面影
おまつり野郎（F.O.E）	冰・风	坏・火・光・暗	ひょっとこの面
したたり野郎（F.O.E）	风	坏・突・火・雷・光・暗	したたる汗

①先返回第三夜，把通往第四夜楼梯附近的篝火点燃，然后下到第四夜，点燃此处的篝火。顺便再把中央区域西、北、东三个方向的篝火都点燃。

②打开封印门，进入下方的朱雀区域。

③宝箱，获得男性角色的防具“龙鳞”。

④利用密道将①处的火接到这里，点燃篝火。然后从篝火的右侧接火，算准F.O.E的行动轨迹，沿直线往右穿过单向密道。

⑤点燃篝火。

③点燃篝火。

⑦点燃篝火。

⑧往右走穿过朱雀的鸟居。中途有一个通向上方的密道，考虑到以后可能会因为走错路而被迫出迷宫，需要重新走朱雀，建议先将该密道打通。当然打通密道会导致火把熄灭，需要再回头接一次火。

⑨从此处接火，向上穿过封印门到达玄武区域。

⑩点燃此处的篝火。

⑪绕过抬轿的F.O.E穿过此门，这一区域的F.O.E行动覆盖面非常广，好在行动很有规律，玩家可以先将位置调整好，自己站在（0）处时，若F.O.E刚好停在(1)和(2)的位置上，就可以顺利通过。中途也可以向右拐到⑫处获得饰品“鸣神のブローチ”。

⑬利用下方的密道点燃此处篝火。

⑭玄武鸟居所在。举着篝火从左侧绕到该位置的北面，然后往下穿过玄武鸟居。返回中央区域。

⑮点燃火把往东进入青龙区域。

⑯点燃篝火。

⑰点燃篝火。

⑱.宝箱，获得《P4》主人公的武器“ハリセン”。

⑲当地图中的F.O.E处于(1)和(2)两个位置时穿过此门，往上可顺利突破。

⑳穿过该门后，到17处的篝火接火。

㉑穿过封印门。

㉒从北侧穿过青龙鸟居。

㉓抽签，按吉、凶、大吉、大凶的顺序依次获得500块钱、与杂兵战斗、与“全盛の手”战斗、与杂兵战斗。

㉔返回中央区域，从该篝火接火，往左到达白虎区域。

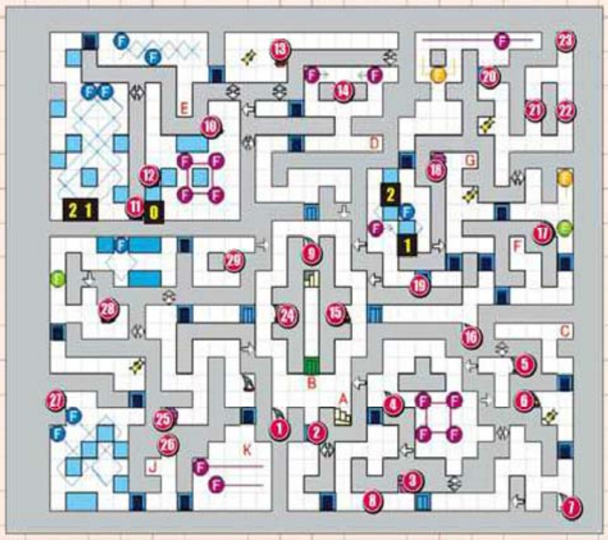
㉕踏破率100%宝箱，获得“黑き暗轮”。

㉖触发委托任务“试作品の矢を回收してほしい”。

㉗宝箱，获得道具“ソウルフード”。

㉘点燃篝火。之后调整到篝火的左侧，将组头F.O.E驱赶到上方，火熄灭后返回一次，继续接火驱赶，直到肌肉男F.O.E绕着它跑为止。

㉙从南侧穿过此处的白虎鸟居，返回中央区域后即可前往下一层。



最终夜

与おともだち的兔子怪发生BOSS战。BOSS每回合行动两次，物理攻击很高，需要用“牙碎き”或“タルンダ”降低其攻击力。该BOSS没有弱点，对毒和诅咒的抗性也很高，没有很针对的战术，注意保证每位队员的存活，一旦有人阵亡很可能就崩盘。BOSS的HP被打倒0后会使用“食いしばり”复活一次，中后期BOSS会使用将全员吼倒的“大声”，虽然没有攻击力，但是会让我方处于无法行动的无防备状态，遭到“ラビットフット”的痛击，虽然命中率低，但依然有秒杀主人公的可能。在发动“大声”的前一回合，BOSS会出现“大きく息を吸い入む”的消息提示，只需让我方全员防御，就可不受“大声”的击倒效果影响。BOSS战结束后获得“手缝いのチョッキ”。

时计塔

1阶

这层的F.O.E是沿直线可冲刺多个格子的蜘蛛，只要留心它的面向，回避掉其即将行进的直线即可。

敌人资料

名称	弱点	耐性	素材
力のヘカトンケイル	冰	坏・突・雷	黑木马の欠片・黑木马の锁
魔弹の炮座	火	斩・突・冰・风	炮座の欠片・炮座の炮塔・黑い炮座の车轮（以暗属性令其即死）
精神のダイス	暗	斩・突・火・冰・雷・风・光	赛轮の欠片・赛轮の块
バスタ-ドライブ	风	斩・坏・冰	圣甲骑の欠片・光る圣甲骑の齿车（以光属性令其即死）
见张る者（F.O.E）	雷	斩・突・风・光・暗	复眼

1. 调查得知门的构造。
2. 能量点，获得“浊った水晶”。
3. 调查发现齿轮。
4. 踏破率100%宝箱，获得贵重品“傷が入ったレンズ”。
5. 剧情对话。
6. 调查后追加委托任务“想い出を取ってきて”。
7. 上锁的宝箱，调查追加委托任务“THE 知恵比べ”。
8. 宝箱，获得防具“カイザーアーマー”。
9. 通向2阶的楼梯。

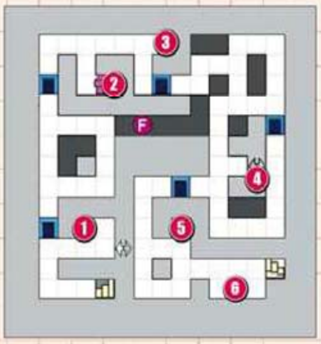
2阶

善恢复记忆后并没有消除玲和这个世界，选择“どうしてだ？”是询问原因，“善は変わったんだ”是“善已经不是原来的那个善了”。这层的F.O.E是能够浮空移动的收割者，其特性是每走两步会停一步，在直线上肯定追不上玩家，但迷宫中有不少死角，而且F.O.E会自动选择较近的路途来追赶，因此有时不要跟它把距离拉得太远，走走停停，甚至故意往后退一步，保证它紧紧跟在玩家身后是最安全的。

敌人资料

名称	弱点	耐性	素材
力のヘカトンケイル	冰	坏・突・雷	黑木马の欠片・黑木马の锁・黑木马の锁
魔弹の炮座	火	斩・突・冰・风	炮座の欠片・炮座の炮塔
精神のダイス	暗	斩・突・火・冰・雷・风・光	赛轮の欠片・赛轮の块
バスタ-ドライブ	风	坏・冰	圣甲骑の欠片・圣甲骑の脚车轮・光る圣甲骑の齿车（以光属性令其即死）
キングキャッスル	雷・暗	斩・突・光	城砦の欠片・城砦の瓦砾
荣华の手	–	全属性	荣华の欠片
刈り取る者（F.O.E）	–	光・暗	死神の号令

1. 踏破率100%宝箱，获得“深渊の镜”。
2. 委托任务“THE 知恵比べ”的指定宝箱，上面写着平假名“け”。
3. 调查获得“余った齿车”，把它安到1阶地图的右下角格子里，可获得饰品“デルタドライブ”。
4. 需要先到西侧打通密道，然后将F.O.E吸引到东侧的长廊上，从东侧穿过密道即可前往3阶楼梯。
5. 宝箱，获得善的防具“タフネスシャツ”。
6. 能量点，获得“ひび割れた水晶”或“汚れた水晶”。



3阶

这层迷宫中新增了写有数字的地板，可短时间内升起挡路的铁栅栏，数字代表玩家“踩上去以后行走多少步，铁栅栏会重新落下”。

敌人资料

名称	弱点	耐性	素材
力のヘカトンケイル	冰	坏・突・雷	黑木马の欠片・黑木马の锁
魔弹の炮座	火	斩・突・冰・风	炮座の欠片・炮座の炮塔
精神のダイス	暗	斩・突・火・冰・雷・风・光	赛轮の欠片・赛轮の块
バスタ-ドライブ	风	坏・冰	圣甲骑の欠片・圣甲骑の脚车轮・光る圣甲骑の齿车（以光属性令其即死）
キングキャッスル	雷・暗	斩・突・光	城砦の欠片・城砦の瓦砾
紫のシジル	火	冰・雷・风・光・暗	符师の杖・符师のマント・符师の杖
荣华の手	–	全属性	荣华の欠片
刈り取る者（F.O.E）	–	光・暗	死神の号令

1. 踩上这里的数字地板。
2. 踩上这里的数字地板。
3. 在六步以内穿过铁栅。
4. 委托任务“THE 知恵比べ”的指定宝箱，上面写着平假名“い”。
5. 剧情对话。
6. 从这里往东穿过密道，走到右上角的数字地板上。
7. 在十二步以内通过此处铁栅。
8. 能量点，获得“ひび割れた水晶”或“汚れた水晶”。
9. 按下此处按钮。
10. 宝箱，获得防具狗的防具“犬用コスモウェア”。
11. 通往4阶的阶梯。
12. 按下此处的按钮可令13处升起障碍物，阻挡左侧的履带。
14. 宝箱，获得防具“クォーツメイル”。
15. 踏破率100%宝箱，获得“魔除けの银锡”。

注：以上12～14处所在区域需要从4阶绕行过去。

4阶

敌人资料

名称	弱点	耐性	素材
力のヘカトンケイル	冰	坏・突・雷	黑木马の欠片・黑木马の锁
魔弹の炮座	火	斩・突・冰・风	炮座の欠片・炮座の炮塔
精神のダイス	暗	斩・突・火・冰・雷・风・光	赛轮の欠片・赛轮の块
バスタ-ドライブ	风	坏・冰	圣甲骑の欠片・圣甲骑の脚车轮・光る圣甲骑の齿车（以光属性令其即死）
キングキャッスル	雷・暗	斩・突・光	城砦の欠片・城砦の瓦砾
紫のシジル	火	冰・雷・风・光・暗	符师の杖・符师のマント・符师の杖
荣华の手	–	全属性	荣华の欠片
刈り取る者（F.O.E）	–	光・暗	死神の号令

1. 踏破率100%宝箱，获得“齿亡舌存の翼”。
2. 穿过门后躲避掉两个F.O.E。
3. 中途可以通过密道获得此处的宝箱，女性防具“金刚铭仙”。
4. 宝箱，获得善的防具“カオスローブ”。
5. 剧情对话。
6. 能量点，获得“钝白のゼンマイ”或“金色のゼンマイ”。
7. 穿过此门。
8. 利用障碍物绕开F.O.E。
9. 这里的楼梯可以下到3阶，探索之前西南方未能到达的地区。
10. 通过5阶的楼梯。

5阶

这层没有F.O.E，许多履带地板会导致玩家走不少弯路，要达成100%还是要稍微花一点时间，按照地图上的路线走即可最快到达目的地。

敌人资料

名称	弱点	耐性	素材
力のヘカトンケイル	冰	坏・突・雷	黑木马の欠片・黑木马の锁
哀のヘカトンケイル	雷	坏・突・冰	白木马の欠片・白木马の手枷
魔弹の炮座	火	斩・突・冰・风	炮座の欠片・炮座の炮塔・黑い炮座の车轮（以暗属性令其即死）
真红の炮座	冰	斩・突・火・风	红炮座の欠片
精神のダイス	–	斩・突・火・冰・雷・风・光	赛轮の欠片・赛轮の块
バスタ-ドライブ	风	坏・冰	圣甲骑の欠片・圣甲骑の脚车轮・光る圣甲骑の齿车（以光属性令其即死）
キングキャッスル	雷・暗	斩・突・光	城砦の欠片・城砦の瓦砾
紫のシジル	火	冰・雷・风・光・暗	符师の杖・符师のマント・符师の杖
荣华の手	–	全属性	荣华の欠片

❶踏破率100%宝箱，获得饰品“铁制のペンダント”。
❷剧情对话。调查完毕后5阶～1阶的电梯可以使用。
❸踩上此处的数字地板，按照箭头路线穿过上方的门。
❹踩上此处的数字地板，按照箭头路线穿过❺处的铁栅。
❻踩上此处的数字地板，按照箭头路线穿过❼处的栅栏。
❽剧情对话。
❾通往❻阶的阶梯。

6阶～7阶

这两层迷宫的联动性较高，需要经常来回穿行，这里放在一起介绍攻略方法。这两层出现了帮玩家摆渡过深渊的吊舱，吊舱沿直线前进，中途无法变换方向，遇到陆地后会停下来。

敌人资料

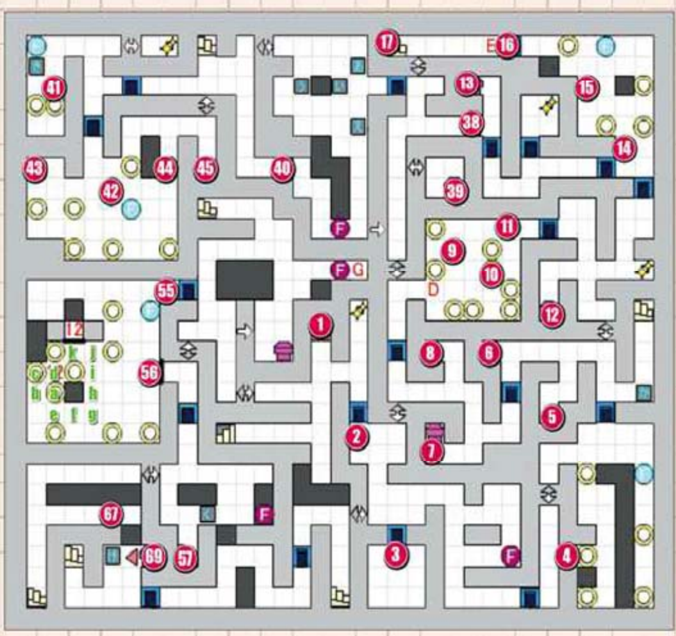
名称	弱点	耐性	素材
キングキャッスル	雷・暗	斩・突・光	城砦の欠片・城砦の瓦砾
スロ-タ-ドライブ	冰	斩・坏・风	红甲骑の欠片・红甲骑の剑片・红甲骑の脚车轮
バスタ-ドライブ	风	坏・冰	圣甲骑の欠片・圣甲骑の脚车轮・光る圣甲骑の齿车（以光属性令其即死）
哀のヘカトンケイル	雷	坏・突・冰	白木马の欠片・白木马の手枷
不屈の骑士	风・光	斩・坏・暗	骑士の欠片・骑士の手纲・骑士のランス
精神のダイス	–	斩・突・火・冰・雷・风・光	赛轮の欠片・赛轮の块
力のヘカトンケイル	冰	坏・突・雷	黑木马の欠片・黑木马の锁
魔弹の炮座	火	斩・突・冰・风	炮座の欠片・炮座の炮塔・黑い炮座の车轮（以暗属性令其即死）
荣华の手	–	全属性	荣华の欠片
真红の炮座	冰	斩・突・火・风	红炮座の欠片・红炮座の炮塔
紫のシジル	火	冰・雷・风・光・暗	符师の杖・符师のマント・符师の杖
刈り取る者（F.O.E）	–	光・暗	死神の号令

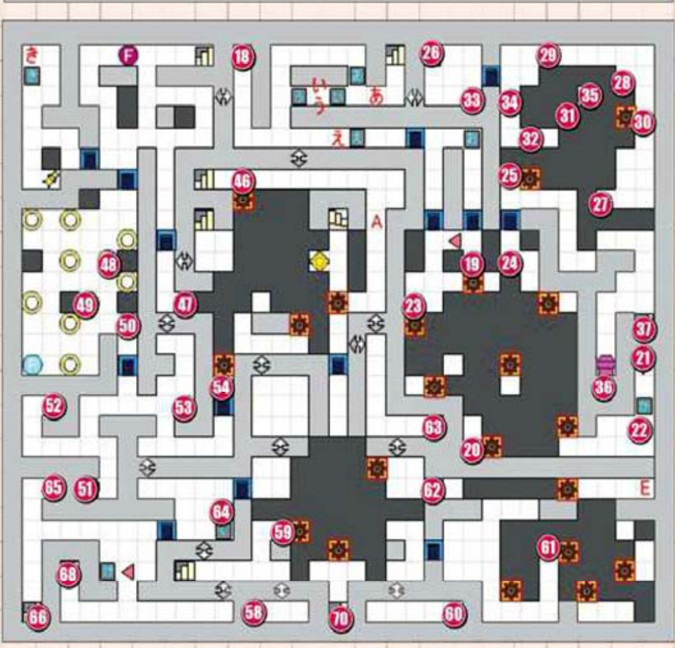
❶踏破率100%宝箱，获得“白刃鸟の羽根”。
❷剧情对话。
❸剧情对话。
❹由该点乘坐吊舱到达对面。
❺上锁的箱子，追加委托任务“あの宝箱を开けるのはあなた”。
❻前往7阶。
❼按下此处的按钮。
❽踩上此处的数字地板，按照箭头路线穿过上方的铁栅，顺便将中途的密道打通。
❾前往6阶。
❿前往7阶。
⓫宝箱，获得男女通用防具“エナジーアーマー”。
⓬穿过密道，然后从东北角的楼梯前往6阶。
⓭由此处乘坐吊舱到达南边，由东南角的楼梯前往7阶。
⓮回复点，不过玩家需要先正确回答出之前取的队伍名。
⓯乘坐吊舱到达对面。
⓰乘坐吊舱到达对面，然后从⓯的位置往下乘坐吊舱，把它停在⓱位置。
⓲绕到此处，乘坐17位置的吊舱到达对面。
⓳绕到此处，乘坐吊舱往南。
⓴按下按钮，可让㉑位置的障碍物升起，帮助玩家摆脱该区域的F.O.E。
㉒宝箱，获得技能卡片“五月雨斩り”。
㉓宝箱，获得“メトロアーマー”。
㉔宝箱，获得饰品“重いリストバンド”。
㉕踏破率100%宝箱，获得“ヘルメット”。

8阶～9阶

敌人资料

名称	弱点	耐性	素材
キングキャッスル	雷・暗	斩・突・光	城砦の欠片・城砦の瓦砾
スロ-タ-ドライブ	冰	斩・坏・风	红甲骑の欠片・红甲骑の剑片・红甲骑の脚车轮
バスタ-ドライブ	风	坏・冰	圣甲骑の欠片・圣甲骑の脚车轮・光る圣甲骑の齿车（以光属性令其即死）
ミノタウロス壹号	火	坏・突	牛头の欠片・牛头の锁
哀のヘカトンケイル	雷	坏・突・冰	白木马の欠片
不屈の骑士	风・光	斩・坏・暗	骑士の欠片・骑士の手纲・骑士のランス
精神のダイス	–	斩・突・火・冰・雷・风・光	赛轮の欠片・赛轮の块
均衡の巨人	冰	斩・坏・突	巨人の欠片・巨人の剑片・贯かれた巨人の剑（以突属性将其打倒）
力のヘカトンケイル	冰	坏・突・雷	黑木马の欠片・黑木马の锁
魔弹の炮座	火	斩・突・冰・风	炮座の欠片・炮座の炮塔・黑い炮座の车轮（以暗属性令其即死）
荣华の手	–	全ての属性	荣华の欠片
真红の炮座	冰	斩・突・火・风	红炮座の欠片・红炮座の炮塔
咒いのダイス	光	光以外	赤赛轮の欠片・赤赛轮の块
紫のシジル	火	冰・雷・风・光・暗	符师の杖・符师のマント・符师の杖
刈り取る者（F.O.E）	–	光・暗	死神の号令
捕らえる者（F.O.E）	雷	斩・突・风・光・暗	络みつく糸
见张る者（F.O.E）	雷	斩・突・风・光・暗	复眼





8阶

1 能够直接前往1阶和5阶的电梯。

2 穿过该门后F.O.E会向玩家靠近，暂时逃到下面的小房间里。

3 在小房间里左右移动，一直等F.O.E回到原来的位置上。

4 出小房间后以最短路径穿过此门，必定会跟F.O.E擦肩而过，但放心不会遭遇。

5 调查后追加委托任务“栄华の欠片を入手せよ”。

6 踏破率100%宝箱，获得“洗气瓶”。

7 宝箱，获得女性防具“破天の薄衣”。

8 剧情对话。

9～11 按照此顺序可顺利摆脱F.O.E到达上方。

12 宝箱，获得善的防具“ファントムメイル”。

13 宝箱，获得饰品“跃动の腕轮”。

14～15 按照此顺序可摆脱F.O.E。

16 固定剧情。

17 上阶梯前往9阶。

9阶

18 宝箱，获得男性防具“シーザスガード”。

19 乘坐吊舱往南。

20 乘坐吊舱往东。

21 能量点，获得“回らない三番车”。

22 按下此处按钮。

23 乘坐吊舱往南，之后依次乘坐必经之路上的两个吊舱。

24 到达此处后往上，穿过门。

25 从此处乘坐吊舱往东。

26 踏破率100%宝箱，获得“口寄せの像”。可顺便打通该房间西侧的密道。

27 乘坐吊舱往北。

28 乘坐吊舱往西。

29 乘坐吊舱往南。

30 乘坐吊舱往西。

31 乘坐吊舱往西。

32 乘坐吊舱往北。

33 按下此处的按钮。

34 乘坐吊舱往东。

35 乘坐吊舱往南。

36 宝箱，获得男性防具“ギアアーマー”。

37 上阶梯前往8阶。

8阶

38 通过此处。

39 宝箱，获得“石祓アミュレット”。

40 绕过F.O.E穿过此门。

41 调查追加委托任务“善の葛藤、その理由”。

42～44 按顺序走到蜘蛛网上，可摆脱F.O.E。

45 从楼梯前往9阶。

9阶

46 从此处乘坐吊舱，按路线到达

47 位置。

48～50 严格按照这三个格子的位置前进，穿过下方的门。

51 宝箱，获得男女通用防具“祸避けのケープ”。

52 剧情对话。

53 能量点。

54 从此处乘坐吊舱，到达8阶。

8阶

55 穿过此处的门。在该区域按照a、b、c、d、e、f、g、h、i、j、k的顺序踩到房间上方写着数字“12”的地板上，然后以最短路径走到56处。

57 前往9阶。

9阶

58 调查选择“手を伸ばしてみる”。

59 乘坐吊舱往东。

60 调查选择“いじる”，之后返回58处可以获得道具“カエレール”。

61 以此为起点，按照地图上的路线穿过62处的门。

63 宝箱，获得道具“ソーマ”。

64 按下此处按钮。

65 能量点，获得“回らない二番车”或“回らない香箱车”。

66 前往8阶。

8阶

67 按下此处按钮，让障碍物降下。返回9阶。

9阶

68 前往8阶。

8阶

69 宝箱，获得“光明波”。不过拿该宝箱的条件是9阶的同位置的障碍物降下，需要通过密道返回取。

70 由此处阶梯上到9阶，一直前行便可面对最终BOSS。BOSS前有迷宫记录点。

最终阶

最终战是两场连续战斗，建议多准备些SP补给，并且全员最好都有复活技能。

第一场战斗的敌人是蜘蛛，蜘蛛本体攻击力并不高，也没有什么棘手的技能。每过几个回合蜘蛛就会使用4只腿防护本体，4只腿分别为四大基本属性，将它们全部破坏掉后就可以对本体进行攻击。有一点需要注意，每一只腿被破坏后经过固定的回合数就会再生，而玩家若没有同时破坏掉全部的腿，是无法攻击本体的。因次进攻时注意控血，做到某一回合能同时将腿全部破坏。

第二场战斗就是最终BOSSクロノス，一开始它就会使用特有的技能“刻命の齿车”，这个技能发动后我方全员头像上会出现随机数字，数字会随着回合的经过而减少，至0时角色死亡。此技能无法回避，玩家只能使用复活道具或是复活魔法来增加角色的数字数值，延迟死亡时间。

除此之外BOSS还有2个特殊技能，分别是“时の跳跃”和“时の停留”。时の跳跃会让时间往前推行，也就是一下子让死亡数字减少2，最高难度中队长一旦死亡就会Game Over，因此队长的数字至少要保持在3以上才会比较安全；时の停留是BOSS大输出技能，这个技能可以让BOSS连续攻击四次，威胁性很大。发动时の停留的前一回合会有提示，若对自身防御力和血量没有自信的话，下一回合建议集体采取防御。

委托任务攻略

第一个大迷宫“不思议の国のアナタ”结束后，玩家即可在保健室向エリザベス领取委托任务（依赖）。委托任务即支线，需满足一定条件方可触发。鉴于有需要双主角均达到55级以上才能触发的委托，也有二周目两条线均通关后才能触发的委托，因此建议玩家在初期组队时就务必要将《P3》和《P4》的主角都纳入队伍重点培养。善&玲从初期开始就有着出色的补给能力，中后期获得的即死武器也能在杂兵战有所作为。白钟直斗天然拥有光、暗属性的全体魔法，后期装备上+SP较多的Persona，清场能力出众的同时也能维持一定的续航。以上四名角色仅为推荐配置，有特定角色爱的玩家不必拘泥于此。

ご-こんきっさ

わらしべ対決を手伝って

发生时期	报酬	时限
第一迷宫过关后	ローグロウ、EXP2500、（マカジャマ、ソーマの雫）	有

完成方法：校内散策中选择“いざ、わらしべ对决！”，依次选择“フードコートが狙い目だ”、“心配するな”，然后按照顺平、天田、阳介・完二的顺序完成交换即可达成。顺序完全正确的情况下可获得マカジャマ和ソーマの雫这两件追加报酬。

カイチを创造せよ

发生时期	报酬	时限
第一迷宫过关后	7000日元、EXP7800	无

完成方法：合成出Personaカイチ，使用检索合体可很快达成。

トランプの兵队さんを击破せよ

发生时期	报酬	时限
进入ご-こんきっさ后	医疗キット、EXP1000	无

完成方法：击破“不思议の国のアナタ”里1章或2章的F.O.E，获得“白いポンポン”后报告任务。该F.O.E攻击力很低，我方没有全灭危险，凹出中毒状态可轻松解决。

幻の药を调合したい

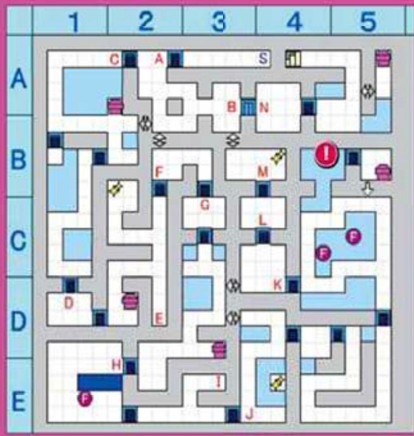
发生时期	报酬	时限
ご-こんきっさ1次会与アイギス、阳介剧情后	进行券、EXP1300	无

完成方法：在1次会遭遇杂兵“情欲の蛇”后令其进入速封状态，维持该状态将其击倒，获得“封じられた大蛇皮”。达成速封可让クマ装备1次会宝箱里的“トラバサミクロー”。

矢のサンプルを手に入れて

发生时期	报酬	时限
ご-こんきっさ1次会在两个F.O.E的下一个场景触发剧情	テオドア3号、EXP3500	有

完成方法：把アイギス编入队伍，然后调查如图的指定位置。



食べもの泥棒を捕まえて

发生时期	报酬	时限
ご-こんきっさ2次会调查墙壁触发剧情后	逆运反转リング、EXP2500、（ヒールゼリ-）	有

完成方法：领取任务后依次前往工房、保健室、天鹅绒房间听取证言，最后在工房指认テオドア为犯人。正确指认可获得追加报酬ヒールゼリ-。

噂の真伪を确かめて

发生时期	报酬	时限
ご-こんきっさ3次会进入后	アサルトショット、EXP2800	有

完成方法：在如图位置触发任务条件，返回保健室领取任务，然后将岳羽ゆかり编入队伍，再走到该层的相同位置调查，即可完成。

不思议の国のアナタを调查せよ

发生时期	报酬	时限
ご-こんきっさ3次会进入后	十德バッジ、1500	EXTRA

完成方法：前往第一迷宫“不思议の国のアナタ”最终章，遭遇F.O.E金甲虫并将其击破，获得后面宝箱里的“黄色の珠”后回保健室报告任务。注意如果没有拿到宝箱里的珠子，再次返回后仍需再打一次，后面有几个委托任务与此相同。金甲虫的弱点为雷属性，攻击力极高，不过吃睡眠、诅咒和中毒状态，里中千枝的まどろみパンチ意外地对其有效。

ミスタ-Xからの依赖

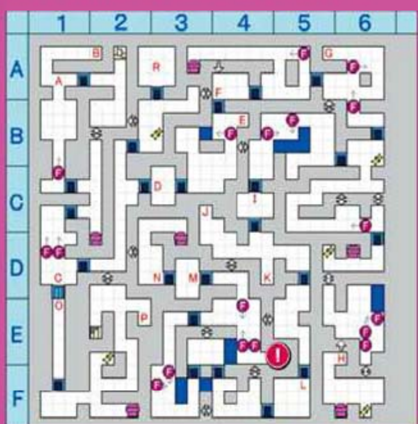
发生时期	报酬	时限
ご-こんきっさ3次会剧情后	耐运反转リング、EXP2900、（メディア、スナフソウル）	有

完成方法：校内散策选择“ナンパ代行はじめました”。《P3》主人公依次选择“カンフ-マニアっぽい”、“コメディアン的な人”、“自称・恋爱マスタ-”、“真实はフ-ドコ-トにて”；《P4》主人公依次选择“料理の达人らしい”、“占い师の弟子”、“そもそも人じゃない”、“クマ……じゃなくて……”。全部回答正确可获得追加报酬メディア和スナフソウル。

惚れ药を入手せよ

发生时期	报酬	时限
ご-こんきっさ3次会调查如图位置后	集魔の笛、EXP3500	有

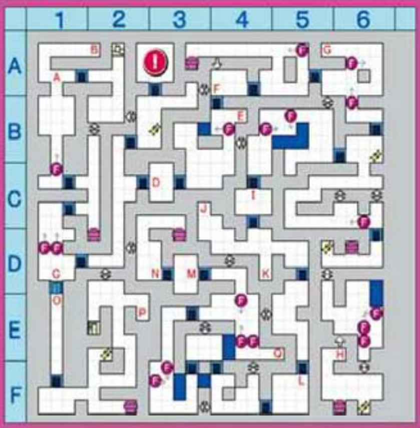
完成方法：领取任务后把クマ编入队伍，同样来到如图位置上调查获得“惚れ药”。



小手调べのお时间です

发生时期	报酬	时限
ご-こんきっさ4次会到达后	红绯の足轮、EXP1700	EXTRA

完成方法：领取任务后走到ご-こんきっさ3次会的指定位置，与エリザベス交战并获胜，毒和混乱对其有效。



私も游びたい

发生时期	报酬	时限
ご-こんきっさ过关后	体魂反转リング、EXP6000、（チュ-インソウル）	有

完成方法：校内散策，《P3》线选择“テオと文化祭散步”，《P4》线选择“マリ-と文化祭散步”。之后依次购买マヨネ-ズ、シナモンアップルティ-、アイス宇治抹茶ラテ。之后《P3》和《P4》的答案再次出现分歧，《P3》线选择チョコミント、チ-ズケ-キ、マンゴ-ソルベ，《P4》线选择マンゴ-、ザクロ、スモモ。全部选择正确可获得追加报酬チュ-インソウル。

爱の天使を击破せよ

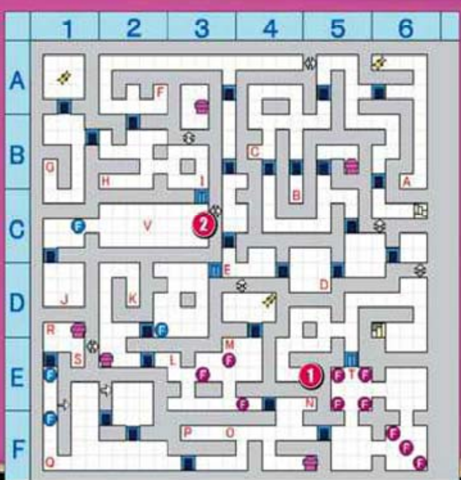
发生时期	报酬	时限
ご-こんきっさ过关后	ピンクチョ-カ-、EXP2400	EXTRA

完成方法：击破ご-こんきっさ中骑着蓝马的F.O.E，该F.O.E无弱点，睡眠有效。胜利后获得“白い花の发饰り”并报告。

真のマスコットはどっちだ！？

发生时期	报酬	时限
放课后恶灵クラブ贰ノ怪调查如图1位置后	赎罪の羊、EXP2500	无

完成方法：领取任务后将クマ和コロマル编入队伍，调查2位置。

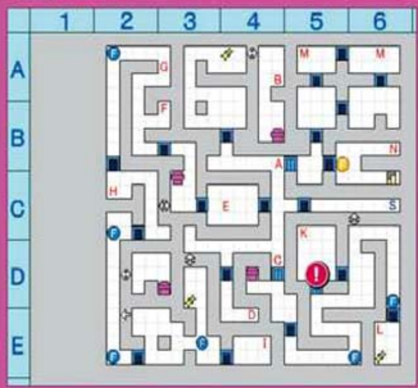


放课后恶灵クラブ

音乐室の怪を解き明かせ

发生时期	报酬	时限
放课后恶灵クラブ壹ノ怪调查如图位置后	ツインシ-ツ、EXP8200	有

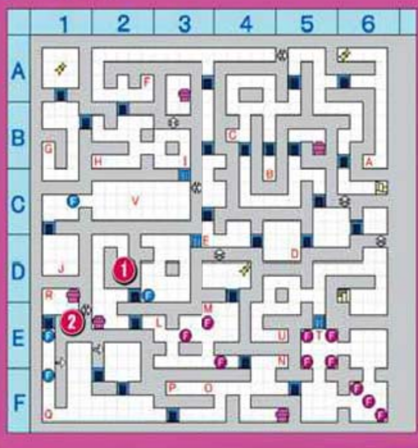
完成方法：领取任务并把天城雪子编入队伍，返回如图位置调查，然后再调查同房间左上角位置，与3只ファントムメイジ交战。敌方会降低我方风属性的抗性并使用全体风魔法マハガル-ラ，不注意的话会被团灭，需要全力应战。



地狱のおしゃぶりを入手せよ

发生时期	报酬	时限
放课后恶灵クラブ贰ノ怪调查如图1位置后	ヒ-トウエイブ、EXP7700	有

完成方法：调查2位置获得“地狱のおしゃぶり”并报告。



ご-こんきっさを调查せよ

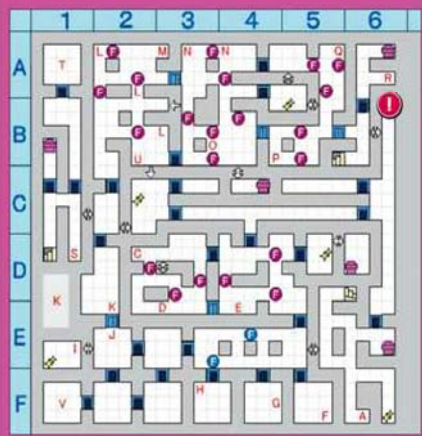
发生时期	报酬	时限
放课后恶灵クラブ叁ノ怪到达后	生杀与夺バッジ、EXP2600	EXTRA

完成方法：前往ご-こんきっさ的ゴ-ルイン击破えんげ-じキング。弱点为疾风，其较有威胁的攻击手段是コンセントレイト后的マハガル-ラ，我方尽量不要有疾风弱点的队员。击破后获得教会内的宝箱“桃色の珠”。

邪眼を入手せよ

发生时期	报酬	时限
放课后恶灵クラブ叁ノ怪调查如图位置并选择“めけずに行こう”	カエリマクレ-ル、EXP2800	无

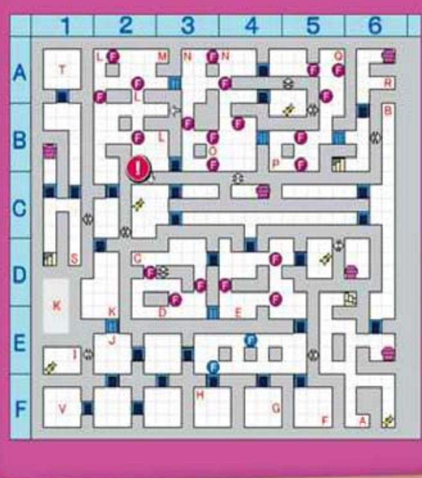
完成方法：领取任务后去工房跟テオドア对话，之后在放课后恶灵クラブ四ノ怪遭遇杂兵フェイトサ-チャ-，保持其诅咒状态并击破。诅咒效果可利用善&玲的技能マインドリ-プ。



ゲザイを取ってきて

发生时期	报酬	时限
放课后恶灵クラブ叁ノ怪调查如图位置	力耐反转リング、EXP8500	有

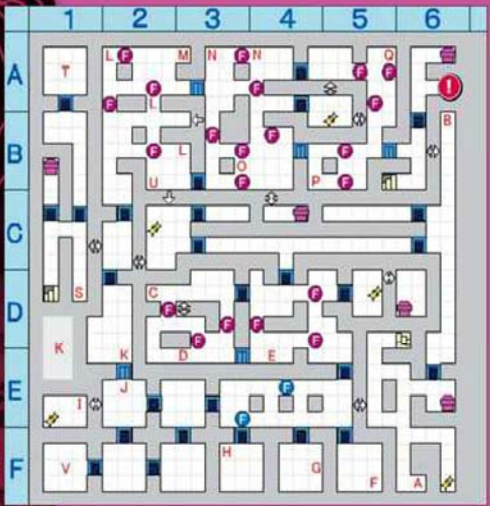
完成方法：在校内散策选择“放课后恶灵クラブの药剂室”，将真田编入队伍，走到放课后恶灵クラブ叁ノ怪地图上触发任务的相同位置并调查即可获得“下剂”。



俺の胃を救え！

发生时期	报酬	时限
放课后恶灵クラブ参ノ怪调查如图位置	ミドルグロウ、EXP7500、（ディアラマ、ソ-マドロップ）	有

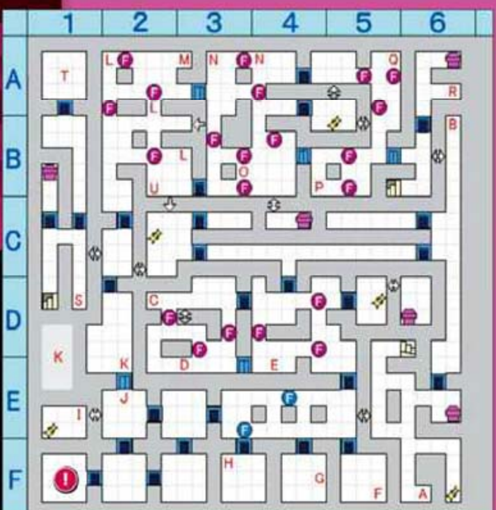
完成方法：在校内散策选择“女子たちの暴走を止めろ”，之后需要选择正确的搭配食材，令阳介满足。与肉搭配的蔬菜选择ネギ、白菜均可，如果是肉团子则要选キノコ。与鱼搭配的蔬菜选择水菜、ネギ均可，如果是贝类要选择キノコ。最后需要根据蔬菜来选择蔬菜，白菜对应油扬げ，ネギ对应汤叶，水菜对应豆腐，キノコ对应豆腐。全部选择正确可获得追加报酬ディアラマ和ソ-マドロップ。



腕试しのお时间です

发生时期	报酬	时限
放课后恶灵クラブ四ノ怪到达后	石龙子の翼、EXP2700	EXTRA

完成方法：领取任务后前往放课后恶灵クラブ参ノ怪的如图位置，与エリザベス交战。这次她的主要攻击手段是物理、毒和火魔法，我方一旦中毒要立即用善&玲的リフレッシュ解毒。将其HP降到一定程度，她会降低我方全员防御力后连接全体火系魔法マハラギオン，我方队员的火耐性一定要高。毒同样对她有效。



秘密のメッセ-ジを传えたい

发生时期	报酬	时限
放课后恶灵クラブ四ノ怪到达图示地形后	雪折不の翼、EXP2800	无

完成方法：领取任务后从エリザベス处获得“33242×”的提示，然后返回触发任务的位置，按图中路线行进，就能从能量点房间的西侧发现密道，穿过密道后获得留言，返回报告。

私たちをエスコ-トして

发生时期	报酬	时限
放课后恶灵クラブ过关后	パトスレコーダー、EXP9900、（チャ-ジ、アイオンの雨）	有

完成方法：在校内散策选择“エスコ-トエスカレ-ト”。《P3》路线依次选择“アレって何？”、“なんだか憎めない”、“そうですね”、“……。”、“美味しそうだ”、“引き分けかな”、“マ-ガレット”；《P4》路线依次选择“轮を人に投げる”、“そこが乐しい”、“……”、“ハンカチあるぞ”、“引き分けだ”、“エリザベス”。全部选择正确可获得追加报酬チャ-ジ和アイオンの雨。

古ぼけたお人形さんを击破せよ

发生时期	报酬	时限
放课后恶灵クラブ过关后	赤いかんざし、EXP3200	无

完成方法：击破放课后恶灵クラブ四ノ怪两倍速度行动的F.O.E古ぼけたお人形さん。其弱点为斩、突、雷，攻击力并不高，但全体暗属性即死的マハムドオン比较麻烦，需要想办法提升全队的暗耐性。该F.O.E的异常耐性很高，放弃毒攻击，直接针对其弱点即可。打倒后获得“ドロドロした何か”，然后报告任务。

善の欲しいものを闻こ-！

发生时期	报酬	时限
稻羽乡土展第一夜的第一处选项选择“シャドウと战おう”并获胜	力魔反转リング、EXP9600、（ソ-マゼリ-）	有

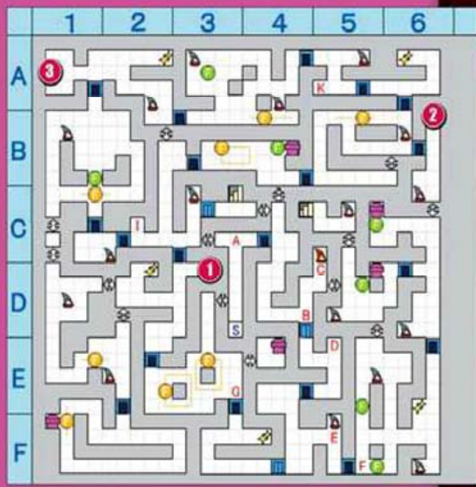
完成方法：在校园散策选择“プレゼント大作战”，之后依次选择“秋と言えば何の秋？”、“战斗で大事なのは攻击？防御？”、“……”。全部选对可获得追加报酬ソ-マゼリ-。

稻羽乡土展

コロちゃんのお散步タイム

发生时期	报酬	时限
稻羽乡土展第一夜调查地图上1的位置	风柳の翼、EXP3500、（宝玉轮）	无

完成方法：领取任务后把コロマル编入队伍，来到稻羽乡土展的第一夜，前往地图上的1、2、3三个位置，可获得追加报酬宝玉轮。如果只去其中两个地方也可以完成任务，但无法获得宝玉轮。



シャドウの诘まった宝箱

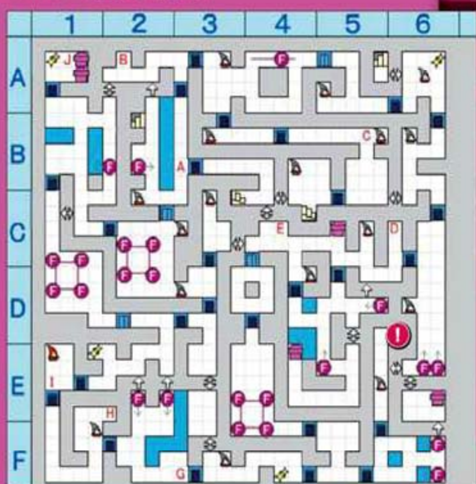
发生时期	报酬	时限
稻羽乡土展第二夜调查地图西北角A-1房间里的宝箱	退魔の铃、3800	无

完成方法：领取任务后获得“祸々しい键”，前往触发任务的宝箱，依次与5批杂兵连战，队伍里有白钟直斗使用マハンマ会比较简单。

お祭り气分をお裾分けせよ

发生时期	报酬	时限
稻羽乡土展第三夜到达后	ハイグロウ、EXP10600	有

完成方法：在校内散策选择“稻羽乡土展のハッピ”，将顺平和完二编入队伍，前往稻羽乡土展第二夜的如图位置，获得“汉印のハッピ”后报告任务。



善の首轮を作ろ-！

发生时期	报酬	时限
稻羽乡土展第三夜到达并完成“善の欲しいものを闻こ-！”后	てづくりの首轮、11000	有

完成方法：前往工房与テオドア对话，然后在稻羽乡土展的第二夜或第三夜遭遇杂兵愤怒のキュクロプス，令其陷入魔封状态后击破之，获得“魔封じの吊盘の棘”。最后在校内散策选择“届け、このおもい”。

放课后恶灵クラブを调查せよ

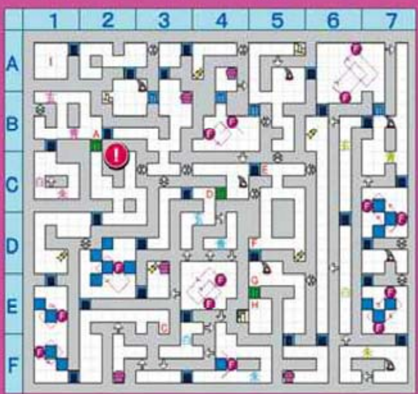
发生时期	报酬	时限
稻羽乡土展第三夜到达后	全天候型バッジ、EXP4300	EXTRA

完成方法：前往放课后恶灵クラブ的最终怪，战胜“ソウルサ-チャ-”。该BOSS弱点为冰，毒同样对其有效，由于其HP很高，优先令其陷入中毒。它会使用デビルスマイル令我方陷入诅咒，被诅咒的队员本回合不要攻击，负责回复。准备好足够的石化回复道具或回复魔法以应对スト-ンミスト。胜利后获得宝箱里的“黑色の珠”。

ふさふさな尻尾を入手せよ

发生时期	报酬	时限
稻羽乡土展第三夜调查如图位置后	会员证、EXP4400	无

完成方法：用疾风属性技能或魔法打倒稻羽乡土展第三夜的杂兵マツハフォ-ト，マツハフォ-ト对疾风有耐性，需要先用其他攻击尽可能地降低其HP，最后以疾风属性收尾。



试作品の矢を回收してほしい

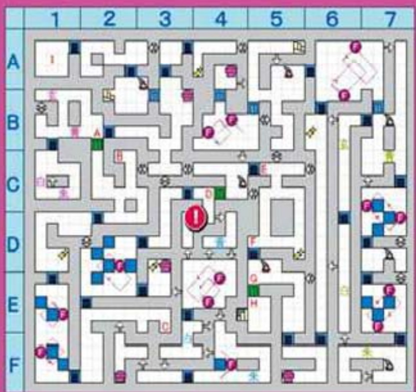
发生时期	报酬	时限
稻羽乡土展第四夜到达如图位置	テオドア66号、EXP4400	无

完成方法：前往任务触发处右侧房间，避开抬轿F.O.E调查地面，发现地面的矢。需要调查3次，最后找到的即为指定的66号。

お宝探しの参加者求む

发生时期	报酬	时限
稻羽乡土展第四夜到达后	力运反转リング、EXP15000、（メギドラ）	有

完成方法：到达如图的玄武位置并调查，可获得追加报酬メギドラ。



肩惯らしのお时间です

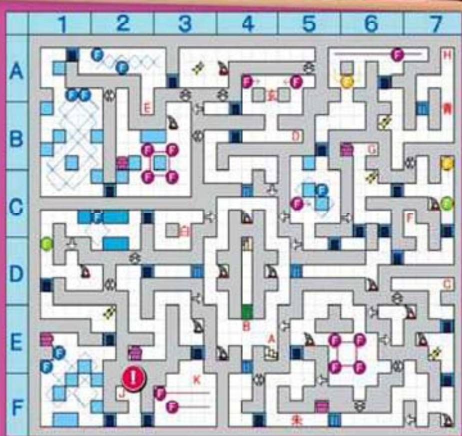
发生时期	报酬	时限
稻羽乡土展第四夜到达后	天甜酒、EXP4800	EXTRA

完成方法：前往稻羽乡土展第三夜西北角A-1的房间，战胜エリザベス。其主要攻击手段是物理和冰系魔法，并且会令我方陷入沉默。当其使用“チャ-ジ”时下回合物理攻击力会提升至3倍，及时防御。毒依然对其有效。

授业のお手伝い

发生时期	报酬	时限
稻羽乡土展第四夜到达后	メディアラハン、EXP12900、（ソ-マ）	有

完成方法：校园散策，《P3》线选择“紧急特别授业”，《P4》线选择“一日先公体验”。《P3》选项为“水を100リットル饮む”、“谷物の实りを感谢する”、“特にない”；《P4》选项为“豆”、“き”、“イチゴ”。三个选择全部正确的情况下获得追加报酬ソ-マ。



おまつり野郎を击破せよ

发生时期	报酬	时限
稻羽乡土展过关后	紫の钵卷き、EXP8000	无

完成方法：击破稻羽乡土展的第二夜或第四夜的抬轿F.O.E，即おまつり野郎。对付该F.O.E必须让我方队伍仅由4名男性组成，否则F.O.E会不断使用ディアラハン回血，注意コロマル、天田、善&玲均不符合组队条件。我方火把保持熄灭的情况下，让4名男性队伍接触F.O.E，只要看到第一回合出现“おまつり野郎はやる气だ！”的提示，即代表遇敌方式正确。对方的攻击力很高，需要降低其攻击力和命中率，同时提升我方防御力和回避率，否则很容易被秒杀。将其打倒获得“しっかりした眉毛”后报告任务即可。

时计塔

想い出を取ってきて

发生时期	报酬	时限
时计塔1阶C-4区域触发对话后	ルドラリング、EXP7000	无

完成方法：以光属性击破杂兵バスタ-ドライブ，获得“光る圣甲骑の齿车”。

THE 知惠比べ

发生时期	报酬	时限
时计塔1阶调查C-3区域的宝箱	优待券、EXP8300	无

完成方法：调查与触发任务时同位置的宝箱即可。

稻羽乡土展を调查せよ

发生时期	报酬	时限
时计塔5阶到达后	全知全能バッジ、EXP7500	EXTRA

完成方法：前往稻羽乡土展的最终夜击破守护の巨兵，弱点为冰，毒对其有效。注意当出现“目の辉きを消した”提示的下一回合，它会使用コンセントレイト后接メギドラオン，该回合内务必全员防御。其濒死时经常会在回转斩り后发动コンセントレイト→メギドラオン，且不再出现“目の辉きを消した”，在承受回转斩り后除了最基础的回复外，也要全员防御。战斗胜利获得宝箱里的“赤色の珠”。

あの宝箱を开けるのはあなた

发生时期	报酬	时限
时计塔6阶调查B-4的宝箱后	ゲルマニウムの轮、EXP9500	无

完成方法：领取任务后不要急着在1阶入口处获得冰の键，先前往6阶，将惟一的吊舱从西移到东，再从东区域绕行至吊舱的北侧，乘坐吊舱到达南岸，保持可以从南岸搭乘的状态。以上准备完毕后，返回1阶入口取得冰の键，乘坐电梯到达5阶。再徒步从5阶走到6阶，利用事先调整好位置的吊舱到达上锁的宝箱，打开后获得“古ぼけた腕时计”。

荣华の欠片を入手せよ

发生时期	报酬	时限
时计塔8阶的D-6区域触发相关剧情	チャクラリング、EXP7200	无

完成方法：击破时计塔里出现的荣华の手。要尽快令其陷入速封状态，否则会变成其他暗影。

善の葛藤、その理由

发生时期	报酬	时限
时计塔8阶的A-1区域触发相关剧情	神の茭、EXP12000	无

完成方法：先在校内散策选择“善の视线、その理由”，返回迷宫到达任务触发的位置上。接着前往9阶西北部启动机关，再返回8阶，可发现出现了一面新墙壁。从墙壁往南两个格子的位置进入蜘蛛巢，可完成任务。

刈り取る者を击破せよ

发生时期	报酬	时限
读取通关存档	全能の真球、EXP20000	无

完成方法：建议在做这个任务前先完成“ワイルドの力を感じさせて”，令全员的主Persona完成进化。该BOSS强度与之前的F.O.E完全不在一个层面，无弱点，几乎会使用所有强力的各系技能和魔法（包括大万能メギドラオン），テンタラフ-与スリ-プソング还会令我方陷入混乱和睡眠状态，我方角色必须装备至少能抵抗上述中其一异常状态的饰品，尤其是负责回复的角色必须装备令一切异常状态无效化的ゲルマニウムの轮（完成时计塔第四个委托任务“あの宝箱を开けるのはあなた”后获得）。以ランダマイザ降低其攻击力，想办法令其陷入魔封状态，只要魔封成功基本就赢了。

フィナ-レのお时间です

发生时期	报酬	时限
完成所有时限显示为“EXTRA”的委托任务	祝福の腰布、13000	EXTRA

完成方法：在时计塔8阶的F-5房间对抗エリザベス。这次其主要攻击方式是物理、电击和万能。メギドラオン，雷の腐蚀→マハジオダイン，チャ-ジ→暴れまくり，以上3种攻击方式都极具威胁。我方队伍中不要有弱雷的队员，一旦中了雷の腐蚀便立即以デクンダ打消。エリザベス濒死时会用ディアラハン完全回复，之后每回合行动两次，新招ケラウノス能够造成5次500左右的伤害，非常危险。《P3》主人公的ランダマイザ能降低其攻击力和命中率，自己队伍也要时刻维持强化状态。

ワイルドの力を感じさせて

发生时期	报酬	时限
《P3》和《P4》的主人公等级均达到55	アダマス钢、12000	无

完成方法：在第一迷宫第3章中央的房间，以《P3》和《P4》两个主角的二人队伍挑战マ-ガレット。这一战她的强度远不如エリザベス以及一些强力F.O.E，只要满足任务触发条件，两名55级的主人公足够击倒她。稳妥起见可让两人都习得回复魔法。该任务完成后，两名主人公的主Persona会立即进化并习得新技能，此后其他队员到达特定等级后也可实现进化。

最强なる者を倒せ

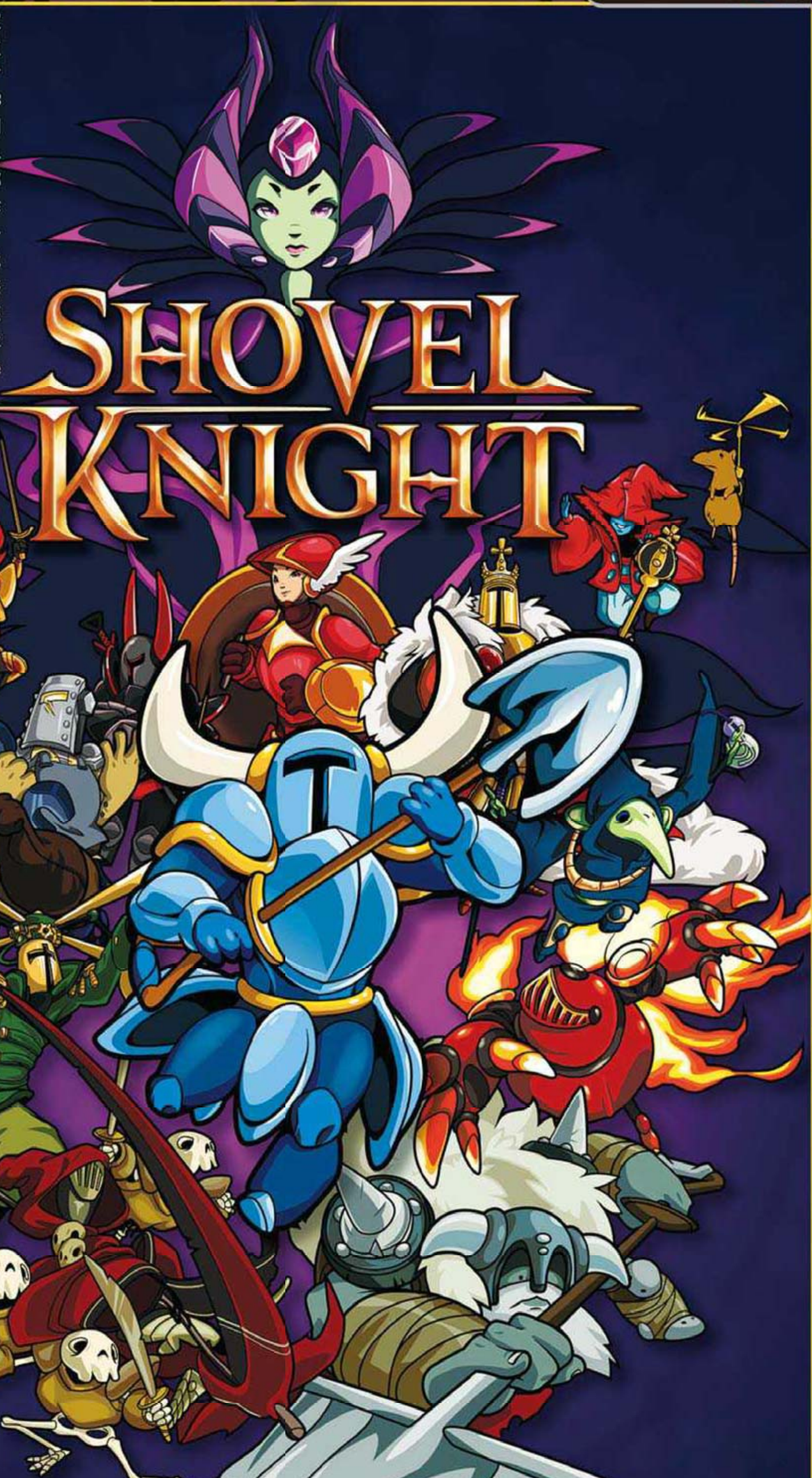
发生时期	报酬	时限
《P3》和《P4》两条路线各通关一次（必须继承存档二周目）	アダマスのしおり、25000	无

完成方法：推荐挑战等级最低为70上下。要注意，若玩家的队伍中有人装备了“全能の真球”，对方一开场就会启动伤害9999的大魔法，所以必须把这个装备卸下。对手以各种属性进攻为主，玩家队伍中最好有人能不断负责我方的全体能力强化，以及弱化对手，推荐《P3》主人公。

随着受到伤害的增加三人会逐渐认真起来，マ-ガレット认真之后的下一回合会启动全体总攻击，伤害在400左右要格外小心，利用增加我方防御之类的手段可以将伤害降至300，令マ-ガレット陷入混乱也是一种选择。エリザベス和テオドア会使用复活魔法和大回复，让他们发动的话基本等于白打了，所以需要准备好魔封，为了保证成功率建议装上“不浄の手”。总之，这一战的关键是活用魔封和混乱这两种异常状态，推荐使用如アリス这类拥有高几率魔封技能的Persona。

今年夏天，由独立工作室Yacht Club Games制作的复古ACT《铁锹骑士》进入了广大玩家的视野，点阵画面、8位音频、英雄打魔王的老套剧情、几个按键就能驾驭的简单操作……这一款看似各方面都远远达不到现代玩家要求的作品，却受到了媒体和大众的一致好评。本作融合了FC时代各经典ACT的特点，虽有借鉴但又不失自己独特的风格，使游戏的趣味性大大提高，能让玩家们在享受游戏的同时勾起对昔日经典的怀旧之情。

文 绿豆饼　美编 Juxi



动作 ACT	铁锹骑士 Shovel Knight		
Yacht Club Games	2014年7月26日	美版	1人
14.99美元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

系统篇

玩家需要操控主角以铁锹为武器过关斩将，击败女巫与其手下的8名教徒，拯救曾和自己并肩作战的伙伴。利用在关卡中收集的财宝，可以在城镇购买物品强化自己。而在冒险中还可能会找到一些古遗物，活用这些古遗物来作战解谜，才能让游戏更顺利地进行下去。

界面介绍

关卡界面

1	主角持有的金钱数量
2	当前使用的古遗物和魔法值，魔法值最大时字体显示蓝色
3	主角的生命值，每个单位的血槽有2点血量
4	本关BOSS的血量，每个单位的血槽有2点血量，BOSS战时血槽才会点亮
5	状态栏切换，可以进行古遗物界面与装备界面的切换
6	古遗物介绍界面，描述古遗物的效果并显示魔法值的消耗量
7	古遗物陈列界面，被蓝色框架选中的是主角当前所配备的古遗物

大地图界面

1	主角当前生命的最大值
2	主角持有的金钱数量
3	主角所在关卡的名称
4	在此关收集到的物品

关卡的选择在大地图界面进行，玩家也可以前往村庄之类的地方进行补给或强化，支线战斗的地点同样会显示在大地图上。

操作介绍

基本操作

按键	作用
滑杆/方向键	角色移动、谈话、攀爬梯子
B	跳跃
A/Y	攻击
↑+A/Y	使用古遗物
空中按↓	跳铲
X	查看角色的装备、更换装备的古遗物
START	游戏暂停

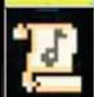
跳跃高度

主角的跳跃高度取决于玩家按住跳跃键的时间。短按跳跃键角色的跳跃最高点会降低，在回避敌人攻击的时候比较常用；长按跳跃键的高跳多用于到达更高的平台。

跳铲

在空中按↓发动的跳铲是经常要用到的技能，向下的铁锹具有攻击判定，伤害1点，攻击到有效目标后角色会弹起。常用来解谜、将敌人当做踏板到达一些平常去不到的地方。此技能一旦释放，在落地前不需要输入任何指令，角色一直会保持该动作，也可以在空中使用普通攻击取消该动作。

关卡元素

	金钱	关卡中能得到各种各样的钻石，拿到后直接转换为金钱。若主角在冒险中死亡，会在死亡地点掉落当前1/4的金钱，掉落的金钱以1～3个钱袋表示，当主角复活后经过此地时可以将其收回。但要注意如果在拿回钱袋前再次死亡，上次掉落的钱袋就会消失。
	宝箱	用攻击把锁去掉后便能搜刮内部的宝物，有一些宝箱隐藏在非必经之路上。
	乐谱	作为隐藏要素的乐谱，拿到后交给某位NPC不仅可以换取金钱，还可以播放收集到的曲目。游戏内共有41张乐谱。
	检查点	在关卡中途都会有不少的检查点，通过后将自动记录玩家当前的旅程，主角死亡后会在其最后一次经过的检查点处复活。本作的一个特色是大部分检查点都可以破坏，会有钻石掉出，不过如果主角死亡，就不能在此检查点复活了。要检查点还是要钻石，就看玩家的取舍。
—	敌人	关卡中会遭遇各种各样的杂兵敌人，击败后会掉落一定数量的钻石，场景切换就会刷新，但是已经被击败过一次的敌人，即使再刷新也不会掉落钻石。

古遗物

玩家可以在村庄中找Chester购买需要消耗魔法值才能使用的道具，称为“古遗物（Relic）”。初期只能在Chester处买到2种，剩余的大部分古遗物需根据游戏进度、或者找到某些关卡中的蓝色宝箱时才能进行购买，即使玩家错过了蓝色宝箱，在通过此关后同样可以找Chester购买，只不过价格会更贵。下面列出游戏内所有的古遗物。

图标	名称	作用	消耗魔法值	获得方式
	Fishing Rod	可以对各个深渊进行垂钓，按攻击或跳跃收杆。头上出现“！”时收杆会钓上补给道具，在有闪光的地方垂钓能钓上黄金鱼或Troupple小鱼、得到Troupple灵液	6	村庄内Chester处购买
	Chaos Sphere	向前丢出魔法球，撞到物体后会反弹	6	村庄内Chester处购买
	Flare Wand	向前发射火球，最多连续发射2发	4	在Pridemoor Keep找到蓝色宝箱时购买
	Dust Knuckles	一击击破土堆，同时自身向前推进，攻击能无视盾牌的防御	2	在Lost City找到蓝色宝箱时购买
	Alchemy Coin	丢出一枚向前滑行的硬币，对碰到的敌人造成伤害，被其打倒的敌人会随机掉落宝石。会自动回避带盾的敌人	8	在Explodatorium找到蓝色宝箱时购买
	Propeller Dagger	向前直线飞行一段距离，前端有攻击判定	4	在Flying Machine找到蓝色宝箱时购买
	Throwing Anchor	丢出具有固定抛物线的铁锚，攻击会穿透所有的敌人	6	在Iron Whale找到蓝色宝箱时购买
	Phase Locket	短时间内进入无敌状态，可以重复使用，覆盖当前的效果时间	8	在The Lich Yard找到蓝色宝箱时购买
	Mobile Gear	出现移动装置，站在上面后装置开始移动并碾压眼前的敌人，到悬崖边或遇到带盾的敌人会自动跃起	6	在Clockwork Tower找到蓝色宝箱时购买
	War Horn	消灭范围内的所有敌人，但对BOSS伤害为1点	20	在Stranded Ship找到蓝色宝箱时购买
	Troupple Chalice	用来装Troupple灵液的容器，需要盛有Troupple灵液才可以使用	—	村庄内Troupplеacolyte处购买（最多买2个）

武器升级&装甲效果

当玩家到达Armor Outpost后，可以在此处找到有关武器升级和购买装甲的NPC，通过购买物品使自身强化，武器升级和装甲分别对应2个NPC，下面介绍具体作用。

图标	武器升级名称	作用	价格
	Charge Handle	按住攻击键能进入蓄力状态，放开后使出强力攻击，伤害为平时的两倍。蓄力状态下角色的移动速度减慢	4000金钱
	Trench Blade	可以一次就挖开矿堆	3000金钱
	Drop Spark	满血状态下，普通攻击追加远程冲击波，但不能连发	6000金钱

图标	装甲名称	作用	价格
	Stalwart Plate	初期拥有的装甲	—
	Final Guard	装备后角色死亡时掉落的金钱变为原本的一半，即总数的1/8	3000金钱
	Conjurer's Coat	装备后魔法值的最大值上升50点，不过受到的伤害更大	4000金钱
	Dynamo Mail	装备后使用跳铲连续击中有效目标2次时，角色会进入蓄力状态，下一次攻击直接变成蓄力攻击。这种蓄力状态不会影响移动速度，即使没有购买Charge Handle也能使用	6000金钱
	Mail of Momentum	装备后角色受到伤害时硬直度大幅降低，但是会增加自身的惯性，移动时不容易停下来	6000金钱
	Ornate Plate	装备后跳跃时的动作会变成360°翻滚并带有闪光特效，使用投石机不会再以“摔倒”的形式落地，纯属娱乐的装甲	8000金钱

重要NPC

城镇中有很多NPC可以与之交谈（大部分位于村庄中），其中几个非常重要，下面逐一介绍。

形象	名称	作用
	Bard	把冒险中收集到的乐谱交给他，能以每个乐谱500金钱的价格卖出，还可以在此点播所收集到的音乐
	Goatician	可购买“餐券”道具，并在Gastronomer处换取食物，价格一次比一次贵
	Goatarmorer	二周目出现，可购买装甲并更换
	Gastronomer	用“餐券”换取食物来增加自身生命值的最大值
	Magicist	用金钱购买道具提升自身魔法值的最大值，价格一次比一次贵
	Grandma Swamp	在此可以快速查看当前存档的各种信息，如游戏时间、挖过的矿堆数量、总收集的金钱等
	Mona	位于Village地下酒馆的左边的房间内，每次过去都需要打破木门。可以玩小游戏，只要分数超过最低线就会得到金钱奖励
	Troupplеacolyte	位于Village地下酒馆右边的房间内。能了解到Troupple King的信息，购买盛装Troupple KingTroupple灵液的容器
	Chester	位于Village地下酒馆右边的房间内。可以买到所有的古遗物，部分物品的购买需要通过某些关卡才会开启。若在关卡中打开蓝色宝箱也会遇到，但只出售关卡对应的古遗物，不过价格会有优惠
	Shovel Smith	位于Armor Outpost的飞艇上。可以在此对自己的武器进行强化
	Armorer	位于Armor Outpost的飞艇上。可以在此购买其他的装甲并更换

鲸鱼王

Troupple King位于Troupple Pond，需要玩家持有古遗物Troupple Chalice才会现身，对话后可以让其免费给容器装盛Troupple灵液或者观看灵液仪式（其实就是跳舞），装盛次数不限，第一次装盛灵液前必须观看灵液仪式。

Troupple灵液分为红、蓝、黄三种颜色：红——回复所有的生命值和魔法值；蓝——10秒内无敌；黄——60秒内自动吸收附近的宝石。

迷你游戏

本作中有两个小游戏，游玩后可以从中获得大量的钻石。

梦境

有时候在打完一关、铁锹骑士睡觉的时候会进入梦境。圆盾骑士会从空中掉落，主角则要接住她。在圆盾骑士掉进视线范围内前，会有数名敌人出来干扰，击败后获得的钻石比平时的更多。当圆盾骑士进入视线范围后，速度会变慢，有助于玩家去接住她。

Mona小游戏

在Village的Mona处花费100金钱参加。游戏开始后空中会出现很多绿色的瓶子，玩家要用铁锹把瓶子打向墙壁、天花板上的得分板，红色10分，绿色3分，蓝色1分。攻击闪烁的瓶子后瓶子会炸开，变出更多的瓶子往各个方向散去。游戏结束后Mona会根据玩家的得分情况给予金钱奖励，一般情况下奖励的数目远超于100金钱。

成就

本作包含内置成就系统，只要玩家在游戏中达成了成就目标，画面上方就会有提示。成就内容可在FEATS选项内查看，下面列出全部45项成就的要求。

编号	名称	要求	备注说明
01	Victory!	通关游戏	—
02	Music Lover	获取并返还所有的乐谱	—
03	Master Angler	在闪光钓鱼点成功垂钓5次	—
04	Decked Out	购买全部的古遗物、装备、技能和强化	—
05	Relic Roundtable	使用每个古遗物打败一个敌人	只限于能造成伤害的古遗物
06	I Scream For Ichor	得到过每一种Troupple灵液	—
07	Nice Hat…	帮助华丽商店内的所有人	华丽商店位于Armor Outpost的最左侧
08	Reflect Lord	用反射攻击打中敌人30次	敌人的魔法球可以被反弹
09	Again!	完成游戏二周目	—
10	Hall Champion	通关Hall of Champions	—
11	Well Met	打败所有流浪旅行者	—
12	Halfway	击败4个教会BOSS	Black Knight不属于教会BOSS
13	Hey Big Spender	总花费金额达到25000	—
14	No Damage!	无伤通过任意关卡	—
15	Impossible!	不死通关游戏	—
16	Penny Pincher	不花费金钱通关游戏	—
17	Perfect Platformer	不掉进深渊通关游戏	—
18	Checkpointless	破坏所有可被破坏的检查点	—
19	First Purchase	购买第一件物品	—
20	Master Shoveler	购买所有的铁锹升级	—
21	Flare Wander	用Flare Wand击败25个区块以外的敌人	—
22	Another Dimension	收集位于钉子上的价值2000以上的物品，可以使用Phase Locket	在身怀巨款的时候在钉子上死一次，然后利用Phase Locket拿回来即可
23	Super Sphere	用Chaos Sphere 5秒内击败5个敌人	—
24	Knuckle Down	用Dust Knuckles在空中停留4秒以上	—
25	Reflected Riches	用铁锹挑起同一个Alchemy Coin 5次	推荐在第一关对第一条巨龙利用Alchemy Coin的反弹达成
26	Arc of Iron	用Throwing Anchor一次击败3个敌人	—
27	Flying Feat	使用Propeller Dagger不落地击败3个敌人	—
28	Boom!	用War Horn一次击败5个敌人	—
29	Clearing a Path	用同一个Mobile Gear跨越5个敌人	—
30	I' m Alive!	不死通过任意关卡	—
31	True Shovelry	不购买任何古遗物的情况下通关游戏	—
32	Hurry up!	一个半小时内通关游戏	—
33	Order of Hoarders	持有50000金钱	—
34	Get the Point	破坏一个关卡内所有的检查点	—
35	Untouched	无伤击败任意一教会BOSS	Black Knight不属于教会BOSS
36	Shovel Economy	普通攻击少于20次的情况下通过一关	—
37	On a Diet	不吃任何食物通过一关	—
38	Sparker	使用铁锹冲击波击败任意一BOSS	—
39	You' re Fired	通过反弹Black Knight的火球将其击败	—
40	Pungent	听Croaker说完所有的话	该NPC位于Village地下酒馆右边的房间内
41	Juggler	完成一次Mona的小游戏	—
42	Dirt Poor	在任一教会BOSS的关卡中不收集任何金钱	第一关不属于教会BOSS关卡
43	Hooper	用Village里小孩的铁环让自己不落地5秒	—
44	Troupple Acolyte	找到Troupple King	—
45	Only You	睡醒后清理掉营火	—

流程攻略

本作的流程比较短，但是有不少有难度的地方，还有众多隐藏地点，下文攻略以解谜难点、收集要素以及BOSS战为主。

第1关 Plains

乐谱数：2

第一关主要是让玩家们熟悉一下操作，基本上没什么难度，遇到下方有土块挡路的情况记得用跳铲清除。

▲这里要利用泡泡作为踏板才能到达高处。

▲巨龙的弱点在头部，最好的方法就是用跳铲不断地踩头，7次即可击败，击败后会掉落补血道具。

▲在这里打开隐藏通道，里面有一张乐谱。

▲此处的高台上有一个隐藏钻石。

▲在这里开启隐藏通道，利用泡泡作为跳板到达最深处能找到第二个乐谱。

▲此处有两个隐藏地点，下面的岩层和上面的墙壁都可以打通，沿着墙壁后的梯子爬上去能找到一个宝箱。

▲这里要记得用普通攻击取消跳铲动作以便拿到钻石，场景左下角还隐藏着一颗钻石。

▲利用敌人到达左边的道路，里面有一个宝箱。

▲BOSS前的检查点下方隐藏着补血道具。

BOSS战 Black Knight

招式①普通攻击：在接近玩家的时候使用。
招式②跳铲：向前跳起固定的一段距离后直线下落攻击，最多连续使用4次。
招式③火球攻击：发射大火球，有准备动作，火球可以被主角的普通攻击反弹回去。

BOSS的移动速度比主角快，没办法追着他打，而且BOSS的普通攻击范围也比主角的大，所以用跳铲来造成伤害是最好的打法。BOSS平时会在地上游走，时不时使用4连跳铲，玩家可以判断其行走路线和跳铲落地点，用跳铲进行攻击。当BOSS站在地上傻笑时，可以看准这个时机果断攻击。顺带一提，拿到古遗物Flare Wand后，可以直接用火球的远程攻击赖死BOSS，以达成无伤。

通过第1关后开放大地图的新地点，不过玩家要先经过村庄才能进行下次的冒险。

第2关 Pridemoor Keep

乐谱数：2
古遗物：Flare Wand

本关的场景是中世纪城堡，里面的装饰乃至敌人也都有着中世纪骑士的风格。

▲关卡开始后向左走立即进入隐藏地点，这里有一份乐谱，闪光钓点则能钓起黄金鱼。

▲移动时要多注意从上方倒下来的熔岩。在此处的闪光钓点能钓起黄金鱼。

▲这里有不少拿着长枪的敌人，只要一靠近就会开始冲锋撞向玩家，注意跳起回避。

▲这里有一个隐藏钻石。

◀关卡中会有许多红旗，看似挡住道路，其实是可以走过去的。关卡后期不少红旗后面还藏着钻石。

▲这种盾牌兵如果玩家从上方用跳铲，会被盾挡住，建议在对方进行攻击准备时抢先出手。到后期有了古遗物Dust Knuckles就可以无视盾牌了。

▲此处要将冲锋的敌人作为踏板，才能拿到钻石。

▲注意灯饰会落下造成伤害，但也可以当做踏板。

▲从左边的活板门处可以到达另一个区域，发现蓝色宝箱，并从出现的Chester处购买古遗物Flare Wand。

▲击败左边的法师后有另一条道路可走。之后注意别把土堆清完，否则够不到上方的梯子，途中有隐藏地点，里面有一个宝箱。

▲狮鹫不会移动，会吐出波浪形轨迹的火球，弱点在头部，跳铲无法对其造成伤害，只能从正面跳起用普通攻击，但要注意近身时狮鹫会用抓击。击败后会掉落补血道具。

▲这里要利用空中的敌人作踏板才能到达上方的隐藏道路，隐藏区域内有一个钻石。

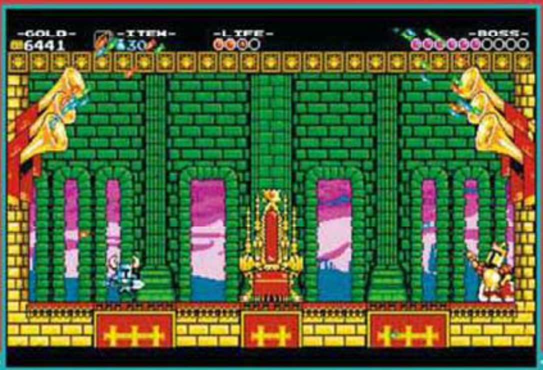
▲此处则要用灯饰或敌人作踏板，拿到隐藏钻石。

▲在检查点的下方有隐藏道路，里面有一张乐谱。

▲这里的闪光钓点能钓上Troupple小鱼，得到蓝色Troupple灵液。

▲攻击魔法书后会出现平台，注意平台存在的时间有限。

BOSS战 King Knight



招式①近身攻击： 玩家接近时才会使用。

招式②地震： 高高跳起再落地产生地震，此时玩家若在地面会有一段时间无法行动。

招式③冲刺居合斩： 在地上发动高速移动的斩击，冲到场地的另一边才会停下，跳起即可回避。攻击前有短时间的准备动作。

招式④彩屑攻击： 在场地两侧召唤出乐器，往天上喷出彩屑，彩屑会慢慢飘落，碰到即造成伤害。使用此招时BOSS会有长时间的停顿。

BOSS平时一般都以跳跃来移动，因为跳跃距离短，所以能很好地把握其落地位置。除了彩屑攻击外，BOSS没有任何一个招式能够攻击空中，故此战只要不断地用跳铲攻击即可。彩屑攻击开始时，可以马上冲到BOSS面前展开攻击，在彩屑落下时尽量在场地中间作战。

打完第2关后，在大地图上会发生支线剧情——杂兵清理战，可以凭此收集一些钻石。

第3关 The Lich Yard

乐谱数：2
古遗物：Phase Locket

本关的场景是墓园，敌人也以骷髅、幽灵等居多。关卡中有许多能浮空的灌木，铲起后一段时间内能够漂浮在空中，可以当做踏板，在空中的灌木再次被铲起会飞得更高。

▲开始后不久的台阶处就有隐藏钻石。

▲这里有很多可破坏的墙壁，左上方的藏有宝箱。餐盘里全是炸弹，要注意！

▲一些墓碑被破坏后会出现幽灵，攻击幽灵其会散开一段时间，恢复后仍会继续追着玩家，由于它没有实体，所以无法当作踏板。

▲此处要用敌人作为踏板才能到达梯子处，上方场景左侧的墙壁内有隐藏钻石。

◀大骷髅会使用跳跃逼近玩家，每跳3次就会散架1次，散架状态下无法对其造成伤害。击败后出现补血道具。

▲关卡中途会遇到黑暗场景，要通过闪电来瞬间看清楚道路。

▲这里有一个隐藏钻石。

▲检查点右方有隐藏道路和补血道具，爬下梯子后需利用水面上的三个墓碑才能到达宝箱处。

▲此处要将两个灌木如图所示排在空中，以便到达左边的隐藏区域，里面有一张乐谱。

▲这种骷髅平台非常特殊，若有2个单位在上面就会下沉，少于2个时则会上浮。

▲此处的闪光钓点能钓出Troupple小鱼，得到蓝色Troupple灵液。

▲这里要注意必须清除这个青蛙，否则再走过去还有一个骷髅，平台必定会往下沉，导致主角掉入水中毙命。

▲此处将敌人作为踏板可以到达左边的隐藏区域，里面会发现蓝色宝箱，并从出现的Chester处购买古遗物Phase Locket。

▲检查点下方的宝箱内藏有乐谱。

▲场景最右上方可以通到下一个场景拿取钻石。

▲注意本场景中间的空隙其实是空的，先拿完其他位置的宝石再下去，下方场景左侧墙壁内有隐藏宝箱。

▲BOSS前的检查点左侧有隐藏的补血道具。

BOSS战 Specter Knight

招式①回旋镰刀： 丢出回旋镰刀，丢出后BOSS可能会瞬移到别的位置，而镰刀则会飞到BOSS所在地点。

招式②突进攻击： BOSS会先往后移动一小段，然后快速突进到主角面前挥出镰刀，看准时机跳起即可回避。

招式③夺取光明： 全场变暗，只有闪电才能照亮场地。

招式④召唤骷髅兵： 位于两个平台和地面各召唤一个骷髅兵。

BOSS平时会在场地上方左右漂浮，从平台上跳起攻击即可造成伤害，并令其往反方向退去。回旋镰刀只需判断出镰刀的飞行路径，即可轻松回避，甚至能够趁机攻击等待镰刀飞回的BOSS。突进攻击的伤害范围只在于BOSS面前，因此可以在其使用突进时跳到上方用跳铲反击。骷髅兵的血量只有1，迅速击败就完全没有威胁。熟悉以上招式后，即使是全场黑暗的情况下也能够应付自如。

每打完3个主线关卡，在露营画面就会出现一个红色宝箱，打开后能拿到餐券。

回到大地图后，出现新据点Armor Outpost和支线关卡Hall of Champions。

第4关 Explodatorium

乐谱数：2

古遗物：Alchemy Coin

场景设定是工厂，暗藏着不少机关，地面基本都有点火装置，一旦有人经过就会喷火，故破坏土堆时要慎重考虑。

▲这种浅色的松土堆用跳铲击中后不会起到弹跳的作用。

▲此处的闪光钓点能够钓到黄金鱼。

▲绿色的老鼠敌人非常麻烦，会主动贴近主角，还会跳起躲避攻击。若被攻击到则会自爆，范围不小，推荐避开或用跳铲解决。部分场景中还会有空中的敌人向地面丢药水进行轰炸，需谨慎前进。

▲这里的右上角有隐藏道路，里面有一张乐谱。

▲把空中的敌人当做踏板到达高处，破坏右上角的墙壁后发现隐藏区域，能找到蓝色宝箱，并从出现的Chester处购买古遗物Alchemy Coin。

▲利用空中丢药水的敌人来到场景上方，往前走破坏脚下的土堆可以拿到一张乐谱，右下角的岩石中还能找到补血道具。

▲科学怪人刚开始会在柜子里不断地翻药水，丢出的瓶子有伤害判定，找到变身药水并喝下后，就会变成怪物在场地中来回跑动。每受到一次伤害，怪物的跑动速度就会加快，只要站在两边的高处跳起就能躲开。击败后出现补血道具。

▲此处的闪光钓点能钓上Troupple小鱼，得到蓝色Troupple灵液。

▲这里打破右侧的墙壁会有隐藏通道，里面有一个宝箱。

▲检查点下方虽然有隐藏物品，不过里面的是陷阱。

▲此处的闪光钓点可以钓上黄金鱼。

▲BOSS前检查点左侧有隐藏的补血道具。

BOSS战 Plague Knight

招式①投掷药水：对玩家丢出有抛物线轨迹的药瓶，能破坏灰色的砖块，每隔一发会出现贴地移动的火焰。
招式②召唤大药瓶：随机位置召唤多个大药瓶，被药水砸到会引发爆炸。
招式③瞬间移动：瞬移到其他位置。
招式④连续投掷药水：连续向前方从低到高丢出药瓶，但不会出现贴地火焰。
招式⑤投掷药水三次：向上方丢出3个药瓶，落地后产生短时间的持续性火焰。

BOSS以跳跃的方式进行移动，非常敏捷，攻击速度很快，不仅能对空、对地，还能破坏地形，比较难对付。要判断好BOSS的跳跃轨迹，在其落地时展开攻击，不过很多时候BOSS都会用瞬移跑掉，推荐使用无敌类道具迅速解决战斗。

第5关 Lost City

乐谱数：2
古遗物：Dust Knuckles

本关场景是火山，关卡内有不少致命地形，需要小心。

▲新增敌人火焰史莱姆，此类敌人无法用跳铲对其造成伤害。

▲这里要留下后面的一堆引爆砖块才能到达右边的隐藏区域，里面的宝箱内有一张乐谱。

▲开始时可以直接走到右边的隐藏区域内，有一个宝箱。闪光钓点则能钓上Troupple小鱼，得到黄色Troupple灵液。

▲击破此处的岩石能到达左侧的隐藏区域，里面能找到2个普通宝箱和蓝色宝箱，并从出现的Chester处购买古遗物Dust Knuckles。

◀这里有隐藏的道路和补血道具。

◀这里的闪光钓点能钓上黄金鱼。

▲能够行走在熔岩上的巨型甲虫，绿色部分有弹床的作用。此处隐藏着一个宝箱。

▲此处需要把绿色胶体推入熔岩，使其在短时间内变成有弹性的胶冻，下方有一个隐藏宝箱。

▲强力守卫会向两个方向发出波浪形轨迹的火球，也会用武器向前突刺，建议站在安全的地方用远程攻击击败。本场景左下方隐藏着补血道具。

▲在熔岩变成胶冻时可以来到场景的右上角进入隐藏区域，里面有一张乐谱。

◀破坏左边的墙壁能进入隐藏区域，里面有一个宝箱，需要用古遗物Dust Knuckles才能安全取得。

▲BOSS前的检查点上方的墙壁内藏着补血道具。

BOSS战 Mole Knight

BOSS完全按照①~④的顺序出招，血量少时会在招式④后追加招式⑤，玩家只需要按顺序用破解方法来应对即可，用无敌类道具辅助战斗效果更佳。

招式①高速冲刺：先钻进地面，然后连续3次在场景里高速横向冲刺，血量越少速度越快。保持在中间并看准时机用跳铲，就能在回避的同时展开攻击。

招式②滑行冲刺：使用完高速冲刺后，BOSS会从墙壁内钻出来，贴着地面来回滑行1次。滑行时会迸射出火花，血量越少速度越快。

招式③砖块推进：召唤叠起来的砖块推向玩家，用跳跃攻击破坏砖块即可。

招式④熔岩喷射：先钻进地面，然后地面出现4个隆起并喷出熔岩，BOSS会在其中一个位置现身持续喷射熔岩，喷射时BOSS为无敌状态。使用后一段时间内，还会有熔岩从场景上方滴落。

招式⑤召唤土堆：血量少的时候才会使用，用地震让土堆围在玩家周围。迅速将其清除即可。

第6关 Iron Whale

乐谱数：2
古遗物：Throwing Anchor

本关大部分场景需在水中作战，水的浮力会让角色跳得更高，下落的速度也会减慢。

▲关卡内增加了泡沫型平台，踩过后就会破裂。

▲这里有隐藏的补血道具。

▲此处的闪光钓点可以钓上Troupple小鱼，得到黄色Troupple灵液。

▲检查点下方的墙壁可以破坏，从而打通隐藏道路，里面有一个宝箱。宝箱右侧的闪光钓点则能钓到黄金鱼。

▲击败紫色甲壳类敌人后，可以用其甲壳在场景内到处弹射作为攻击手段。这里右上方的土堆就要用甲壳来破坏，从而进入上方的隐藏区域，里面有一个宝箱。

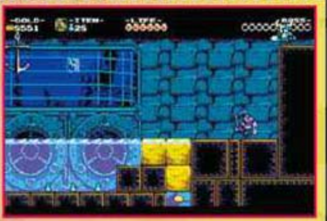
▲在天花板带刺的场景中，需要控制好角色跳跃的高度来通过。

▲关卡后期会有许多章鱼触手，攻击其顶端即可破坏，其他部位则能用跳铲作为踏板使用。

▲打完灯笼鱼后的检查点下方有隐藏的补血道具。

▲这里隐藏着补血道具，打开右边的墙壁能通往隐藏区域，里面有一个宝箱，在闪光钓点还能钓到一张乐谱。

▲此处右侧的墙壁可以破坏，隐藏区域里有一张乐谱，闪光钓鱼点可以钓上黄金鱼。



▲通过船锚和空中的泡沫平台到达场景右上方的通道，进入隐藏区域里有一个宝箱。

▲途中会看到一个蓝色宝箱，打开后出现大型敌人灯笼鱼，玩家要先往右逃一段距离后才能跟其开战。灯笼鱼的弱点是宝箱内的发光器，被追赶时利用宝箱进行连续跳铲可以避免一些难走的地形，要注意别被敌人嘴里的小鱼撞到。击败后可以搜索宝箱，从出现的Chester处购买古遗物Throwing Anchor。

BOSS战 Treasure Knight

BOSS平时会利用发射船锚和小幅度的漂浮移动，行动比较好掌握，建议多用跳铲来造成伤害。船锚重击和金币浪只要熟悉其伤害范围即可轻松躲避。使用宝箱漩涡时，建议往场地边缘走，注意水雷即可。多用远程攻击对付BOSS会轻松很多。

招式①发射船锚：向前或上方发射船锚勾住墙壁，之后会收回船锚或把自身拉至船锚处，跳起回避即可。

招式②船锚重击：在空中对着正下方发射船锚，击中地面后会有金币溅起，带有攻击判定。在空中最多使用2次。

招式③金币浪：BOSS会先微微浮起，再重击地面，产生向两边散开的金币浪，跳至最高点即可躲避。

招式④射出水雷：在地面向前方直线射出若干个水雷，水雷停下后会慢慢地往上浮。

招式⑤宝箱漩涡：血量少时才会使用，向场景中间丢出一个宝箱，宝箱打开后会产生漩涡将主角往中间吸，同时BOSS会丢出水雷，水雷也受到漩涡的影响。玩家被吸至中间后会关在宝箱内无法行动并扣取500金钱。此招结束前BOSS会一直停在一边。

打完6关后在露营画面能拿到一个餐券，大地图开启新的地区，同时出现Black Knight的支线战斗和“捷径”，Village和Armor Outpost增加投石机。

进入“捷径”后只有一个投石机，站在投石机的弹射杆顶端后会自动被发射到Village。Village和Armor Outpost的投石机只能对彼此互相传送。

第7关 Clockwork Tower

乐谱数：4
古遗物：Mobile Gear

本关的场景是时钟塔，途中有不少传送履带，要注意履带的方向和速度，遇到相反方向的履带时，最好的方法是“跳着走”。

▲本场景下方有一个隐藏钻石。

▲场景中的小导弹比较烦人，建议用无敌类道具避免不必要的麻烦。右上方的墙壁可以破坏，打开隐藏通道，上去后可以拿到一张乐谱（初版中为无效乐谱，版本修正后更改为钻石）。

▲此处有一个隐藏钻石，不过要小心隐藏区域里还有一只发条鼠。只要玩家与这种敌人处于同一水平线，它的移动速度就会加快。

▲破坏左侧的墙壁后可以进入隐藏区域，里面能找到蓝色宝箱，并从出现的Chester处购买古遗物Mobile Gear。位于隐藏区域下方的钻石用Mobile Gear就可以全部拿到了。

▲这里的闪光钓点能钓上Troupple小鱼，得到黄色Troupple灵液。破坏右上方的墙壁可以进入隐藏区域，里面有一个宝箱。

▲此处的闪光钓点可以钓上黄金鱼。

▲右下方隐藏着补血道具，右上方的道路可以通往隐藏区域，里面有一张乐谱。

▲站在螺旋平台上会慢慢往下沉，不断地跳跃就可以维持在平台上方，甚至可以从下面爬到上面。此处往上走可以找到一张乐谱，需要用到Mobile Gear。

▲这里隐藏着一个补血道具，走下面的路会有一个闪光钓点，能钓上黄金鱼，还能找到一张乐谱。

▲随后会到达一个从下往上爬的区域，该区域以强制卷轴的形式进行，只要掉到场景外就会死亡，途中还会有很多小导弹干扰，怕麻烦就用无敌类道具来辅助通过。

▲检查点上方的墙壁内有隐藏的补血道具。

BOSS战 Tinker Knight

第一战

此BOSS比较特殊，分为两个阶段。第一阶段BOSS只是在地面上乱跑，边跑边向前丢扳手回力标，血少的时候可能会暂时停留在一个地方甩出大量的扳手。乱跑时有一定概率触发“平地摔”，这是玩家进行输出的良机。

第二阶段

第一阶段结束后，玩家与BOSS掉落到下一个场景，BOSS会坐着巨型机器人登场，弱点在机器人头部的驾驶舱部位。

招式①发射小导弹： 肩部的炮口持续且有顺序地向固定的方向发射导弹。

招式②发射大导弹： 从机器人左手的炮口内发射3枚导弹，导弹位置由低到高，可以站上去。

招式③连续导弹： BOSS退到右边，同时向天上连续发射多发小导弹，然后撞到场景左边，随后慢慢后退，小导弹有规律地从天而降，冲刺时履带部分也有攻击判定。建议先跑到场景左侧，然后回避小导弹，或直接跳到BOSS身后回避。

招式④发射弹球： 从机器人左手的炮口内发射几枚有弹性的大球，大球的运动很有规律，一定时间后爆炸。看准其轨迹回避，也可以用作踏板。

机器人本体是没有伤害判定的，所以只需要避开BOSS的攻击。前期BOSS会用招式②攻击，其实就是给玩家创造到达其驾驶舱的道路，利用导弹到达其钻头处，再从钻头跳至右肩，然后直接对驾驶舱使用跳铲。由于有招式①的影响，最后一发小导弹可能会击中主角，所以玩家可以在跳铲后，回到右肩等待最后一发小导弹经过，再次使用跳铲攻击BOSS。当BOSS血量较少时会停止使用招式②，玩家只能利用弹球到达其右肩，怕被弹球伤到的话可以使用无敌类道具避免伤害。

打完7关后，出现新的支线战斗——流浪旅行者Phantom Striker。

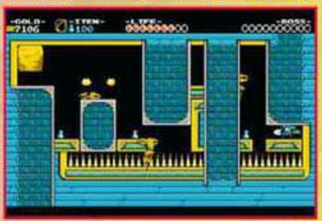
第8关 Flying Machine

乐谱数：2
古遗物：Propeller Dagger

本关的场景是飞行船，关卡内有不少会掉落的平台，还有各式各样与风力有关的机关。新增的蓝色水母会放电，若近身攻击放电时的水母，自身也会受到伤害。

▲虽然开始不久后可以看到隐藏宝箱，但需要从上面的场景落下才能到达平台处。

▲此处需要通过观察炮弹最终打在何处，来判断平台的实际长度。



▲场景内还有不少挡板会挡住玩家看路的视线，要注意挡板后是否有敌人。

▲小型飞行船落在地上会产生地震，同时丢出两颗炸弹，要看准地震的时机跳起回避。另外，螺旋桨处有伤害判定，万万不可用跳铲去拼血。击败后会掉落补血道具。

▲这里可以破坏左侧的墙壁进入隐藏区域，里面有一个宝箱。闪光钓点则能钓到Troupple小鱼，得到黄色Troupple灵液。

▲在这里使用古遗物Mobile Gear可以挡住由下而上的风，到达右侧的隐藏通道，里面能找到蓝色宝箱，并从出现的Chester处购买古遗物Propeller Dagger。继续往右前进，下梯子后的闪光钓点可以钓上一张乐谱。

▲飞行船外部的场景都会受到风力影响，不仅是主角，掉落的宝石也会被风吹走。此处左侧的墙壁内有隐藏钻石。

▲此处的梯子右边能拿到钻石，别遗漏了。

▲本关还有一种飞在空中的绿色敌人，它会对前方使出吹风，干扰玩家前进。在深渊较多的地方这种敌人极具威胁。

▲击败右上角的敌人后，其身后的墙壁可以被破坏，从出现的梯子前往隐藏区域，里面有一张乐谱，需要古遗物Propeller Dagger才能拿到。乐谱左边的墙可以破坏，里面还有一个宝箱。

▲这里有一个隐藏宝箱。

▲BOSS前的检查点右侧有隐藏的补血道具。

BOSS战 Propeller Knight

招式①小跳突刺： 小步跳跃突刺，跳起回避即可，其准备动作能防住我方的远程攻击。

招式②螺旋桨旋风： 启动头部的螺旋桨，吹风将水平方向的主角吸过来，或者将主角吹到高处后，举着剑在正下方等着玩家落下来。

招式③支援炮击： 召唤飞船从远处发射4轮炸弹支援，炸弹落点固定，受风力影响，每一轮后BOSS都会从场地的一边沿弧线飞到另一边干扰玩家。

招式④支援炮弹： 血量低于一定程度时才会使用，飞船持续发出大炮弹，炮弹落点固定，会将场地破坏。

BOSS平时会使用招式①攻击玩家，跳跃距离固定，只是发动时机可能会有延迟，所以对着他下次进攻后的位置看准时机用跳铲，BOSS就会送上门了。招式②在水平面时只需跳起来就能不受影响，若被吹到空中，一直向着同个方向移动即可。比较麻烦的是支援炮击，由于炸弹爆炸后范围较大，而且又有BOSS在空中干扰，所以建议用无敌类道具来辅助，既能回避炸弹又能伤到BOSS。发动招式④后，就不会再发动招式③，所以若能把BOSS的血量尽快减少，甚至可以无视招式③。战斗时注意尽量保持在场景中间，免得掉到场地外。

第9关 Stranded Ship

乐谱数：2
古遗物：War Horn

关卡位于冰原地带，有不少容易打滑的结冰地形，但只要“跳着走”就可以避免打滑的问题。

▲一开始场景右边就有隐藏钻石，但要小心后面还有个炸弹。

▲此处有隐藏宝箱，但要注意宝箱前有炸弹。

▲这里的闪光钓点可以钓上黄金鱼。

▲空中的雪块碰到后会落地，形成可供踩踏的平台。本场景左侧的墙壁可以破坏进入隐藏区域，里面有一个宝箱。

▲这里有隐藏钻石，旁边同样有一枚炸弹。

▲浮空的冰台被攻击后会往前方平移，同时形成短时间的彩虹路，利用这种冰台能通过一些走不过的地方。冰台既可以挡住敌人的远程攻击，又能作为一个攻击手段。

▲此处隐藏着补血道具。

▲这里的闪光钓点可以钓上Troupple小鱼，得到蓝色Troupple灵液

▲检查点下方有隐藏的补血道具，还附送一枚炸弹。

▲破坏左边的墙壁可以前往隐藏区域，里面能找到蓝色宝箱，并从出现的Chester处购买古遗物War Horn。

▲此处的闪光钓点可以钓上黄金鱼。

▲击败左上角的敌人后，往左走可以前往隐藏区域，里面有一张乐谱。

▲这里的乐谱需要将空中的敌人作为踏板才能拿到。

▲BOSS前的检查点左上方藏有补血道具。

BOSS战 Polar Knight

招式①雪球攻击： 踢出若干个雪球，然后冲到场地另一边并铲起所有雪球往场地中间扔。
招式②雪铲重压： 高高跳起后从玩家的正上方砸下，会破坏地面，露出尖刺地形。
招式③铲雪： 铲起地面的积雪丢向玩家，被铲过的地面会露出尖刺地形。
招式④落冰锥： 用脚踩踏地板，会有数个冰锥从上方落下，冰锥只会会落在尖刺地形上，与尖刺地形重新组成雪地。

BOSS的攻击范围比较密集，会防御来自上方的攻击并反击，正面又由于雪球的关系不易进攻，后期的尖刺地形也有可能造成难以近身，比较难对付。推荐直接近身用跳铲，BOSS会防住而暂时不能用雪球，然后算好在BOSS反击（把雪铲往上举的动作）的时候落到其面前攻击。把握不好的话可以使用无敌类道具辅助战斗，以免后期满地尖刺夜长梦多。

打完9关后在露营画面能拿到一个餐券，开启最后的区域Tower of Fate，最终关卡分为2部分

第10关 Tower of Fate：Entrance

乐谱数：2

最终BOSS的前哨战，关卡难度比起以往也有所提高。

▲这里魔法书形成平台的时间不足以让玩家走到梯子下才消失，要利用敌人才能及时地跳到梯上。

▲这里有一个隐藏的补血道具。

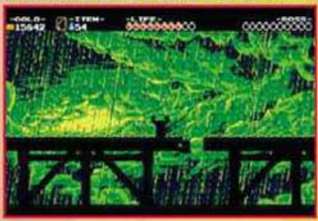
▲有很多会掉落平台要求玩家的动作够快，万一没赶上，可以先回到先前的场景再折回来，平台就又会重现。

▲上下挤压的地形是本关的难点之一，要摸索好方法再前进，不可操之过急。

▲此处有一张乐谱。

▲本场景左上、右上方石像后隐藏的都是炸弹陷阱，右下角有个价值200的隐藏钻石。

▲这里隐藏着钻石。



▲在这里的闪光钓点能钓上一张乐谱。

▲此处有隐藏的魔法回复道具，不过同时有一只绿色老鼠

▲地上的雨点可以用来判断是否有空平台。

BOSS战 Black Knight

BOSS比以前聪明了许多，会用攻击反弹玩家的火球，跳过满血铲子的冲击波，动作也更加敏捷。但是很多招式只是华而不实，如火球乱舞、召唤陨石这些招都是很容易躲的。飞翼模式时玩家只需靠近场景两侧等待时机，趁BOSS用跳铲或低飞的时候直接用跳铲跳到头上跟着，BOSS召唤陨石的时候若是能用跳铲，就能削减其大量的体力。

招式①普通攻击：在接近玩家、受到远程攻击时使用，可以弹开古遗物Flare Wand的火球。

招式②火球乱舞：以超高速连续闪到场景两侧发射火球。

招式③跳铲：直接跳到玩家上方使用跳铲，无视距离。飞翼模式下在主角上方就会立即使用，若打到地面的陨石，陨石会粉碎并往两边散开。

招式④连续跳铲：跳跃距离固定，连续3次使用跳铲，使用后会跳起来变成飞翼模式，即使被打断也会变身，变身时的羽毛有攻击判定。

招式⑤召唤陨石：飞翼模式时使用，从场景上方降落数个陨石打向地面，陨石落点固定，最后两块陨石会留在地面并带有伤害判定。不会被打断，使用后强制取消飞翼模式。

招式⑥铲土：从地面铲出带有魔力的石块砸向玩家。

打通此关后可以进入Tower of Fate的下一个关卡，注意如果在过关前没有打支线战斗的Black Knight，该支线战斗就会消失。

第11关 Tower of Fate:Ascent

乐谱数：2

终于进入了Tower of Fate的内部，场景布置有点像“《洛克人》系列”的后期关卡。

▲此处虽然左右两边都有路，但是走左边能拿到钻石，就看玩家的取舍了。

▲用冰台的路段有很多绿色吹风的小兵，要小心别被吹下悬崖。

▲这里有一个隐藏的补血道具。

▲此处有一张乐谱。

▲在闪光钓点能钓上Troupple小鱼，得到红色Troupple灵液。

▲从下往上的强制卷轴形式加上挤压地形，通过此地动作要快，途中能看到一张乐谱。

◀到达顶部后左边的墙壁内有隐藏的补血道具。

BOSS战 教会BOSS车轮战

本关的BOSS战是与之前所有的教会BOSS进行车轮战，每打败一个人，场地中间就会落下补血道具，每打败2个BOSS会额外赠送一个补魔法道具。全部按照之前的打法即可，某些BOSS没有了场地优势反而对玩家有利。

全部击败后会有剧情，8个BOSS恳求铁锹骑士救他们，玩家可以用铁锹将他们都铲上来或者直接过关置之不理。通过后开启最终的关卡。

最终关 Tower of Fate:????

乐谱数：5

▲开始时攻击地板或墙壁开启往下的道路。

▲这里要判断好眼前的落脚点再走，通过后能看到5张乐谱和一个补血道具。闪光钓点可以钓上Troupple小鱼，得到红色Troupple灵液。

▲随后会落到一个平台上，周围的石头会向玩家袭来，在回避的同时要找好落脚点，实在不行就用无敌类道具撑过去。之后可以通过右侧的道路前往下个场景。

▲之后主角会掉落到另一个场景，附近的落脚点只有靠近了才会浮上来。在这里先往左走进入隐藏区域。

▲回到原处后往右走，小心看好眼前的路。看到蜡烛后一直往右走就能到达检查点了。

最终BOSS战 The Enchantress

第一战

招式①火球攻击：丢出火球攻击玩家，火球能够破坏砖块，有准备动作。

招式②地面燃烧：随机一部分区域开始燃烧，燃烧时间较长，空的区域燃烧后产生新的砖块。

招式③燃烧重铸：在场景下方召唤一堆火焰，对准玩家的所在位置后将火焰移至砖块上燃烧，空的区域燃烧后产生新的砖块，燃烧时间很短，范围根据BOSS当前血量而定。

招式④冲刺：在砖块上下来回冲刺5次，方向不固定。

最终BOSS战一共有两场。首先要注意的是玩家自身也能够破坏脚底的砖块，所以使用跳铲没击中BOSS的时候要马上用普通攻击来取消跳铲的动作，否则会自己开个坑然后摔死。BOSS的出招顺序基本是火球和燃烧，也就是砖块破坏、重铸两种类互换使用，所以不用太担心落脚点完全消失的问题，当然回避时要选好落脚点，别把自己逼死了。

BOSS一开始只会在地面横向发射火球，火球可以被反弹，但不会和其他火球相抵消。受到一些伤害后就会从空中往下发射火球，直接破坏地面开坑，但随后又会用招式②、③等技能补上空位。BOSS在冲刺后会移动到场地的下面或上面，在下面的时候玩家专心回避来自下方的火球和招式③即可。招式③在使用前会有延迟以便瞄准，玩家要好好利用这个机会把目标引到砖块空缺多的地方让她补上落脚点，火焰的燃烧时间很短，只要看准时机跳起，落地时火就已经消失了。

击败BOSS后诅咒解除，原来BOSS是圆盾骑士被诅咒后的化身，铁锹骑士接住了掉下来的圆盾骑士，两人一阵交谈后出现新的BOSS。

第二战

招式①光球环绕：放出两个光球呈"8"字型轨道向下移动，每次4发。

招式②破坏死光：放出1条光线横扫整个场景，血量少的时候会放2条光线从两侧往中间扫射。

招式③地台破坏：血量少的时候才会使用，下降重击地面破坏一个平台并将相邻的两个平台压低，被破坏的平台一段时间后会恢复。

招式④光球连射：血量少的时候才会使用，对玩家连续发射3个光球。

招式⑤光球攻击：血量少的时候才会使用，召唤一堆光球，两两丢向向玩家。

许久未见的战友再次并肩作战，圆盾骑士是无敌状态而且不受控制，会到处走，玩家要跟紧着她，因为只有通过圆盾骑士的辅助才能给予BOSS伤害，当BOSS放出招式②时圆盾骑士还会替玩家挡住攻击。第二战总的来说比首战简单得多，而且即使角色死亡，也会从第二场BOSS战重新开始。

这里介绍一个比较需要判断力的打法，就是跳到BOSS上方用跳铲时，魔法切换成古遗物Propeller Dagger，BOSS被攻击到3次后会硬直并弹开一段距离，此时就用古遗物Propeller Dagger飞到其上方继续用跳铲，BOSS被击到后又会弹开一段距离，如此反复即可。注意这样两次后BOSS弹开的距离需要用两次Propeller Dagger才可以攻击到。由于用Propeller Dagger飞行的时候角色处于屏幕之外，所以需要判断好角色的实际位置才能做到以上的打法。

二周目

通关后，再次载入游戏时系统会提示是否进入二周目。选择No，则回到通关之前的画面；选Yes，则会以继承当前所有物品、升级的状态开始二周目。

二周目和一周目不同的地方在于：杂兵的伤害变高，检查点数量变少，除了用钓竿钓上的补给道具外其他的全部变成了炸弹。另外，第11关的8大BOSS的车轮战，变成每两轮才会有1个补血道具。

其余的乐谱

Village

▲位于地下酒馆右边的房间中左上方的墙壁内。

▲完成Mona的小游戏并超过150分，Mona就会奖励一张乐谱。

▲击败Specter Knight后回到村里的地下酒馆找Dancer，她会跳一支舞表示感谢，然后送上一张乐谱。

▲村子的右边出口处，利用抬水女人的扁担作为踏板可以拿到。

Armor Outpost

▲进城后可以看到，要用Armor Outpost左侧的招牌走上房顶取得。

▲可以使用投石机后，在Armor Outpost的投石机旁可以看到。

Troupple Pond

▲对着池塘用钓竿就能钓上一张乐谱，钓点随意。

支线攻略

支线关卡

游戏内一共有3个钻石收集类支线关卡，都需要使用古遗物的能力来过关，且完成关卡后不能再次进入。此外Hall of Champions也属于支线关卡。

支线关卡1 Forest of Phasing

通关必需古遗物：Phase Locket

▲关卡里有很多地方需要使用无敌效果才能通过。

▲这里有一个隐藏钻石。

▲最后的宝箱内有一张乐谱。

支线关卡2 Knuckler's Quarry

通关必需古遗物：Dust Knuckles

▲关卡难度不大，主要利用Dust Knuckles和土堆让主角到达一些平时去不到的地方。

▲最后的宝箱内有一张乐谱。

支线关卡3 Frigid Flight

通关必需古遗物：Propeller Dagger

▲关卡内有很多非常宽的深渊需要用古遗物Propeller Dagger才能通过，而且还会用上Propeller Dagger衔接跳铲的技巧。

▲最后的宝箱中有一张乐谱。

支线关卡4 Hall of Champions

▲要先花费5000金钱才能进入。进入后大门关闭，关卡正式开始。

▲整个关卡共有三层，玩家会在每一层的左右两个房间内遇到幽灵。在场景中有一些发光球体，攻击后会向周围发出冲击波，只有用这些冲击波才能击败幽灵。每击败一个幽灵，都会掉落价值200的钻石。

▲若击败房间内所有的幽灵，灯光就会亮起。

▲第二层左侧房间的发光球体位于最左侧的平台下的墙壁内。

▲在第二层右侧房间，此处的墙壁可破坏。

▲这里有隐藏通道，里面有宝箱、补血道具以及一张乐谱。

▲房间左侧的墙壁可以破坏通往隐藏区域，里面有宝箱、补血道具和一张乐谱，不过要注意平台每隔一个地砖就有两个是空的。

▲第三层左侧房间中的平台下有隐藏钻石和一个幽灵。

▲第三层左侧房间内有不少空地砖，要多注意。

BOSS战 大幽灵

将上述所有房间点亮后，回到第二或第三层中间的房间就会出现BOSS，和小幽灵一样，只能用发光球体的冲击波对其造成伤害。

招式①环绕飘行： 以椭圆的轨迹绕着场景飞，速度会越来越快。

招式②鬼影闪： 向主角撞去，撞完后会消失，在其他位置再次出现后继续撞击。

招式③召唤幽灵： 召唤数只小幽灵围绕着自己，小幽灵有时会集体散开再合拢，只能用发光球体的冲击波击破。

招式④鬼影分身： BOSS会先消失，再次出现时会出现3个BOSS，其中一个是本体，都只能用发光球体的冲击波造成伤害，如果直接伤害到BOSS，分身就会消失。

招式⑤召唤幽灵骷髅： 血量少的时候才会使用，场景上方永久出现两个移动的头骨，头骨会时不时地往正下方发出骷髅标志伤害玩家。

BOSS的招式从①至④循环使用，招式①看准时机跳起即可回避，招式②只要不被逼入死角也是能轻松躲过的。只要熟悉了应对方式，小心招式⑤的干扰就能轻松取得胜利。

幽灵刷钱：在本关中，切换场景是不会让被击败的幽灵再现的，但是角色死亡后，即使是点了灯的房间也会再次出现幽灵，将其击败后依然会掉落价值200的钻石，在中期可以利用这一点反复刷钱。

支线战斗

在进行主线剧情的途中，在大地图上会显示一些移动的图标，这些就是支线战斗。所有的支线战斗无论在什么地方触发，场景都是不变的。即使在未通关的地点触发战斗，也以支线战斗优先。

若在任务中死亡，会退回大地图模式，主角、任务地点的位置都会变化。再次触发任务，上次死亡时掉落的钱袋依然会在场景内保留。此外，若想避免战斗，只要进入附近的场景再退出来，就会刷新支线战斗的地点。

杂兵清理战1

▲完成2个主线关卡后出现。完全没难度，只需要注意空中会突进的敌人即可。

杂兵清理战2

▲完成5个主线关卡后出现。整个场景都是黑暗状态，需要通过闪电来探清楚地形。

钻石收集战1

钻石收集战的图标不会移动，固定出现在某个已通关关卡内。

▲位于Pridemoor Keep，以强制卷轴的形式进行。玩家只能不断地往前走，不能回头，所以开路的时候动作要快。遇到分岔道推荐走最下面的道路，获得的金钱最多，动作快的话还可以从前面绕到上层拿其余的钻石。

钻石收集战2

▲位于Iron Whale，关卡以从上往下落的形式推进。由于场景切换后不清楚会落到什么地方，所以建议重试几次，以免漏掉高价钻石。第二个场景右上角有多余的钻石，所以第一个场景建议从右边下去。

▲第三个场景容易直落到第四个场景，因此建议第二个场景从左边下去。

再遇黑骑士

打完6个关卡开启新区域后，Black Knight就会在大地图上出现，遇上后会触发剧情，再次与他开战。

招式①普通攻击： 在接近玩家的时候使用。

招式②跳铲： 向前跳起固定的一段距离后直线下落攻击，最多连续使用4次。

招式③火球攻击： 跳起后连续发射2个大火球，有准备动作，火球可以被主角的普通攻击反弹回去。

招式④铲土： 铲起带有魔力的土堆砸向玩家。

此战相比第一次的Black Knight要难对付得多，BOSS会防御远程攻击并反弹了，不过好在新招式没有什么威胁性，所以还是算准位置用跳铲攻击为妙。BOSS有的时候还会用闪避，多打几次就可以将其制服。

和流浪旅行者们的战斗

在随着剧情的发展，在大地图上会逐渐出现流浪旅行者，一共有4位，遇到后直接进入BOSS战。战斗所获得的钻石奖励根据玩家战斗中所受到的总伤害量而定，受伤越少，奖励越多。

Baz

完成3个主线关卡后出现。

招式①鞭击：跳到玩家附近用鞭子直线水平攻击，攻击距离较远，跳起即可回避。
招式②钟摆重击：用鞭子栓住场景上方的建筑，做钟摆运动，来回最多两次便会收回鞭子从高空砸下产生地震，同时往两边放出两条贴地雷电，或者再进行一次钟摆运动。
招式③引雷：血量低于一定值才会使用，每隔一段时间引一次雷，雷电击中自身后向水平面45度角4个方向散去。

Baz平常会甩鞭子挡住来自上方的攻击，只有攻击时才会露出破绽，所以在其攻击前玩家用跳铲在他上方不断地弹跳是没多大威胁的，但要注意使用钟摆重击的跳起动作可能会撞到玩家，若恰好能在其做钟摆运动的时候用跳铲进行攻击那就最好不过。

由于Baz移动速度慢，所以站在其面前不断地使用普通攻击也不用担心被撞到。发动引雷后，推荐使用远程攻击进行消耗战，或用无敌类道具快速解决战斗。战斗结束后攻击倒下的Baz还会掉出少量钻石。

Reize

完成5个主线关卡后出现。

招式①投掷回力标：丢出两个回力标，回力标撞到场景边缘就会反弹。
招式②飞踢：在空中往斜下方向使出重踢，手上没有回力标的时候才会使用。
招式③召唤火球：血量低于一定值才会使用，召唤5个火球围绕自己，每个火球被攻击1次就会消失。

Reize会优先丢出回力标，然后到处跳跃，偶尔使出飞踢。追着他使用跳铲可以比较轻松地连续击中，召唤火球只能算是拖延时间。用无敌类道具辅助战斗可以快速解决甚至能够达成无伤。击败Reize后得到钻石和乐谱。

Phantom Striker

完成7个主线关卡后出现。

招式①突刺：玩家接近时才会使用。
招式②闪电突刺：先举起剑引入雷电，向前方发动两次远程的雷电突刺。有时会追加第三下雷电突刺。
招式③雷电球：先举起剑引入雷电，然后化身为雷电，转移到各个地方发射4个雷电球，所有雷电球会向着玩家之前的方向移动。
招式④起风：向天空祈祷后，场地内吹起风，风会阻碍玩家的逆向移动。

BOSS会以击剑的姿势和步法和玩家战斗，所以移动速度很慢，直接跳到其上方连续跳铲即可输出大量的伤害。招式②准备动作的落雷有攻击判定，玩家可以在其举剑时发动无敌类道具，直接无视落雷继续输出。招式③看似很厉害，但由于电球的速度很慢且不跟踪，所以只要及时走开就毫无威胁性。BOSS会以两次招式②一次招式③的固定顺序出招，把握规律后就能轻松攻略。招式④因为BOSS本来的移动速度就很慢，所以没有太大实际意义。

Mr. Hat

和这个旅行者比较特殊，并不是在大地图上触发战斗，而是在城镇内触发。在Armor Outpost左侧的商店内，花3000金钱帮里面的3位NPC购买饰品后自动触发剧情，商店老板和主角交谈几句之后便开打了。

招式①冲刺砍：跑到玩家面前用剑攻击。
招式②标枪：向玩家丢出3支标枪，标枪落地后会插在地上，若BOSS的冲刺砍打中标枪，标枪会浮到空中向玩家刺去。
招式③空中咖啡：跳至空中先丢出3个碟子，从空中落下时喝一杯咖啡、丢一个杯子。

Mr. Hat有两种攻击方式，根据帽子的不同来判别——戴上黑色帽子后BOSS会使用招式①和②；戴上红色帽子后BOSS会使用招式③。黑色帽子时，BOSS的移动方式为跑步，比较好掌握位置；红色帽子时则使用敏捷的跳跃来移动，很难抓落地，只能在其用招式③的时候采取进攻。帽子的切换也是有规律的，当BOSS用完两套招式②后就会换红帽子，用完两套招式③后就会换黑帽子。

获胜后BOSS会逃跑，在Armor Outpost数次找到他后，他会乘坐投石机飞走。每找到一次他就会给1000金钱。

文 虫无兮

角色扮演 RPG	电波人RPG Free! 电波人间のRPG FREE!		
Genius Sonority	2014年7月23日	日版	1~2人
免费	对应邂逅通信/无意识通信	推荐玩家年龄：全年龄	

造型古怪的电波人在暑假空降3DS。虽为系列第四作，但是本作变成了时下手机平台最流行的本体免费+道具收费形式，因此游戏名称中也取消了数字编号。免费的价格使得从未接触过本系列的玩家也可以趁机感受《电波人》的乐趣。拥有了“课金”这一神技的电波人，在本作中又将展开怎么样的冒险？

剧情梗概

游戏开篇就有浓浓的《多拉A梦》既视感：被小伙伴欺负的大雄，啊，不对，是电波人向屏幕外的玩家求助。为了不再被欺负，小小电波人要出发去寻找“传说中的装备”，而玩家就要隔着屏幕发出指示，让电波人顺利完成这一次大冒险。

操作方法

按键	功能
滑杆/十字键	移动
A	确认、对话、调查、使用道具
B	取消、返回、将举着的东西收起来
X	举起或放下面前的道具、战斗中直接使用“がんばれ”指令
Y	开启菜单、战斗中直接使用“せつやく”指令
L/R	切换不同种类的菜单（除此之外还具有和A键同样的功能）
START	存档、（迷宫中）中断存档
L+R	截图

宝石

系列传统要素的宝石（ジュエル），在本作中可以付费购买。费用会直接从玩家的e商店余额中扣除。当然除了课金之外，打开迷宫中的宝箱、每天在线登录游戏、和其他玩家邂逅，都有机会得到宝石。

宝石在本作中的效果可谓神通广大，捕捉强力电波人、购买强力物品、在全灭时强力复活、强力回复体力等等，基本上备上几颗就可以应付几乎所有状况。但是，宝石的作用也不是万能的，切实地锻炼电波人才是顺利通关的基础。

电波人

电波人是游戏当仁不让的主角，构成了玩家所操纵的冒险队伍。它是一种只出现在电波附近的神奇生物，捕捉后就会成为玩家的伙伴。每个电波人都有着独特的颜色还有天线，这分别决定了其属性及特技。针对冒险关卡中敌人的属性及等级，玩家需要编成不同的电波人队伍去进行冒险。

电波人属性

❶当前等级。数字变成粉红色时表明已经到达等级上限。
❷当前世代数及世代上限。
❸目前经验值，以及离下次升级所需的经验值。
❹HP。归零时电波人会陷入战斗不能的状态。
❺AP。使用特技时会消耗AP。
❻攻击力。决定攻击时的伤害。
❼防御力。决定承受攻击时的伤害。
❽速度。决定在战斗中出手的顺序。
❾回避率。回避率越高，在战斗就更有可能完全闪过敌人的攻击。
❿上面为属性耐性，下面为异常状态耐性。
⓫电波人的技能。
⓬当前装备。
⓭该电波人所拥有的影响战斗的特性。

体色与体型

电波人拥有不同的体色，这决定了电波人自身的属性耐性及抗性。具有两种体色的电波人则兼具两种体色各一半的属性。具体可以参考右方表格。野生的电波人通常都只有单一的体色，两种体色的电波人主要通过出生获得，在珍稀捕捉中也有一定几率出现。用宝石可以购买涂料，将电波人直接涂成自己想要的体色，不过比较稀有的粉、银、金三种颜色的涂料也比较贵。

体色	属性	耐性
红	火	火+2、水-2
深蓝	水	水+2、电-2
黄	电	电+2、土-2
橙	土	土+2、风-2
绿	风	风+2、冰-2
浅蓝	冰	冰+2、火-2
白	光	光+2、暗-2
紫	暗	暗+2、光-2
黑	-	-
粉	-	全属性-1
银	-	水-2、电-2
金	-	火-2、暗-2

随着世代数的增加，有些单色电波人的身体会透出一股紫色，此时其所有属性耐性变为+1。而且，其普通攻

击也有可能让魔物陷入异常状态，能造成哪种异常状态与电波人的属性对应，火属性就造成烧伤、电属性就造成触电这样。此外，粉色的电波人拥有“魅惑”特性，金色的电波人能让战斗后得到的金钱增加，银色电波人则有比较高的防御力。

天线与特技

部分电波人头顶会有天线，天线的图案直接决定了电波人所掌握的特技。有的电波人的天线一开始处于萌芽（ねっこ）的状态，需要提升到一定等级让天线有所成长才能掌握特技。每个电波人都只能掌握一种特技，随着世代的增加，特技会慢慢成长为同一类别中更为高级的版本。特技有以下几种类型。

お得：影响冒险过程的特技，在战斗之外使用，能附加各种增益效果。
回复：对我方电波人的HP进行回复。
治疗：可以解除我方电波人的各种异常状态。
增强：能够在战斗中给我方的电波人附加各种增益效果。
补助：能够在战斗中对敌方魔物附加各种异常状态。
攻击：直接对敌方魔物进行攻击。

攻击类特技又分为火、水、电、土、风、冰、光、暗8种属性，光与暗互相克制，其余6种属性则按照火→冰→风→土→电→水→火的顺序互相克制。具有同样攻击特技的电波人进行出生时，有一定几率能够让生出的小电波人直接拥有攻击范围更大的同属性攻击特技。

捕捉电波人

本作中取消了通过QR码分享电波人的功能。电波人只能通过最基础的捕捉，或者是利用精灵のほこら让两只电波人生出新的电波人。此处先介绍电波人的捕捉方式，出生会在后文提到“精灵のほこら”时再做介绍。

电波人处于据点的小岛时，保证3DS的无线通信开关打开的情况下，在有电波的地方（应该是有着稳定网络信号的地方，小编在高铁上是完全见不到电波人的）选择“电波人间キャッチ”，便可以进入捕捉电波人的菜单。捕捉方式共有普通捕捉（ノーマルキャッチ）、稀有捕捉（レアキャッチ）以及活动捕捉（イベントキャッチ）三种。

▲准星对准电波人时，会显示其等级和特技。

普通捕捉：最基础的捕捉方式，出现的电波人固定为Lv 1的第一世代，体色单一。部分电波人拥有天线，拥有较好的特技的电波人的天线往往处于萌芽状态。有特技的电波人往往世代数比较低，而身体发光的电波人则可以升到比较高的世代。电波人最多可连续捕获10只，捕获后可决定是否要让其加入。

稀有捕捉：需要耗费2个宝石。出现的电波人的等级数和世代数都是随机的，有可能出现双重体色的电波人。出现的所有电波人都会拥有比较高级的特技，部分电波人身体会发光。粉色、银色和金色的电波人一般只能通过这个方式获得。一次稀有捕捉只能抓住一只电波人，且抓住后必定成为同伴，没有选择的余地，所以选择目标要慎重。

活动捕捉：在特定时间段内才会出现的捕捉方式。进入同样需要耗费宝石。出现的电波人的等级数和世代数都比较高，特技也相对比较好。一次活动捕捉同样只能捕获一只电波人。比较特别的地方在于，捕捉到电波人的同时，往往还会根据活动获得不同的装备或道具。

如果购入了“アンテナビームのモト”，在普通捕捉中会出现漂浮的能量球，捕捉能量球可以积蓄下屏的能量槽。当能量槽满了之后，按X键就可以发生激光，此时屏幕内的所有电波人都会无法动弹一段时间。

小岛风情

剧情中，主角电波人会获得一个小岛作为据点，可以建电波人的房子，种上花花草草，再摆上一些景观来装饰。即使当作一款休闲游戏来玩也完全没有问题。随着剧情的推进，玩家可以慢慢获得让小岛扩大面积的道具。扩大后的小岛除了有更多的土地可供摆放摆饰和种植植物之外，还会增加能钓到的鱼的种类。在小岛上时，下屏菜单会有许多选项，各自具有不同的功能，下面就一一进行介绍。

岛上设施

电波人ボックス

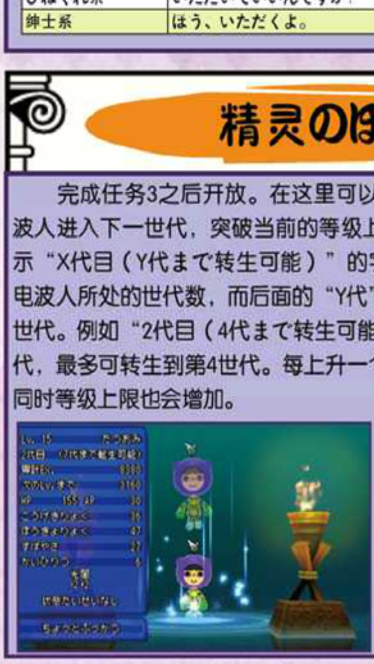
能够查看玩家拥有的所有电波人，并且可以将他们组成冒险队伍。选中电波人后按“さよなら”能让其永远离开，按“メモ”则可以对其进行备注。后期拥有大量电波人的情况下，还可以按“けんさく”，检索符合条件的电波人。头像旁有房子标记的电波人是房子的住户，一旁的红心则直接代表其幸福度。

选择“ふれあい”能够进入与电波人的交流界面，这里是惟一能够提高电波人的幸福度的地方。对其进行抚摸和对话可以提高幸福度，不过这两种行为每天都只能做一次。给电波人食物是提高幸福度的主要方法，每种食物能提高的点数基本固定，如果给的食物刚好对电波人的胃口则会额外增加1点幸福度。电波人喜好的食物是由其性格决定的，玩家可以根据电波人说话的语气来判断，具体可参考下表。

性格	接受食物时的台词	喜欢的食物
主人公	いただきます。	メロン
热血系	いただきます!	とうがらし
おっとり系	わあ、いただきます。	いちご
インテリ系	どうも、いただきます。	にがうり
子供っぽい	いただきま-す! あ-ん。	メロン
女っぽい	あら、いただくわ。	レモン
ひねくれ系	いただいていいんですか?	しぶがき
紳士系	はう、いただくよ。	ぶどう

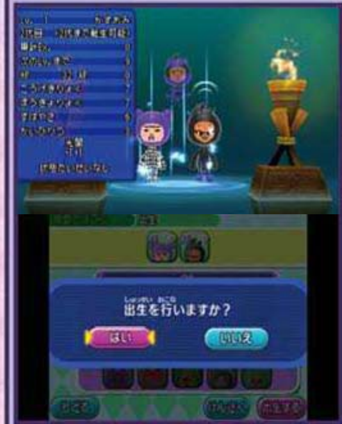
精灵のほこら

完成任务3之后开放。在这里可以进行转生和出生。转生可以让电波人进入下一世代，突破当前的等级上限。每个电波人的资料处都会显示“X代目（Y代まで转生可能）”的字样，前面的“X代目”表示当前电波人所处的世代数，而后面的“Y代”则代表电波人最高可以升到第几世代。例如“2代目（4代まで转生可能）”，便表示当前电波人为第2世代，最多可转生到第4世代。每上升一个世代，电波人的特技就会升级，同时等级上限也会增加。



出生是让两只同一世代的电波人生下下一世代的小电波人。比如两只3代目的便会直接生下4代目的小电波人。小电波人会兼具双方的属性，继承其中一方的特技。虽然小电波人的等级为1，但是高世代数给玩家免去了频繁

转生的痛苦。已经进行过出生的电波人身上会有一个红色的勾。



转生条件

- 转生的电波人的X＜Y。
- 电波人的等级达到当前世代上限。
- 电波人的幸福度达到当前世代上限。

出生条件

- 两只电波人处于同一世代。
- 两只电波人从未进行过出生。
- 两只电波人的等级均达到当前世代上限。

世代数	幸福度上限	等级上限
一	20	15
二	30	30
三	50	50
四	75	70
五	100	100
六	150	150
七	200	250

ショップ

イベントショップ：活动商店，仅在一段时间内出现的限时商店，根据活动内容可以购买到不同的东西。

アイテムショップ：道具商店，可以买到道具和鱼饵。

そうびショップ：装备商店，顾名思义可以购买到各种装备。

デコレショップ：装饰商店，可以购买装扮岛屿的摆设和植物，以及室内装潢用的家具。

ジュエルショップ：宝石商店，可以用宝石购买各种神器，课金玩家的根据地。

买い取り屋：收购店，可以将不需要的道具卖到这里来换取金钱。

きろくてちょう

类似图鉴，会记录玩家至今为止见到过的天线类型、魔物种类、道具、家具、岛屿摆设、植物和鱼类。

通信对战

本作支持本地联机对战和网络对战。本地联机需要两名玩家同时操纵，战斗中不能使用道具，其余和一般战斗没有区别。网络对战则由玩家主动挑战别的玩家登录的队伍，或玩家登录自己的队伍供别的玩家挑战。网络对战视最终战绩，会有一定的奖励。

ジュエル贩卖所

购入宝石的地方，单独售价为100日元，一次性购入多颗则会有折扣，比如买90颗则为4800日元这样。无意课金的玩家记得远离。

すれちがい通信

查看邂逅到的其他本作玩家的资料。随着邂逅到的人数的增加，会得到不同的奖励（同一个人反复擦到多次不算）。

装饰（デコレ）

エクステリア

玩家得到的室外摆设会分门别类地收录在这里。选择后电波人会将其举在手上，找到合适的位置按X键就可以将摆设放在岛屿上。举在手上时按L或R键还可以将其旋转。摆设中最重要的就是房子，每个房子可以居住一个电波人。在房子里摆放运动器材的话，队伍出外冒险的过程中，住在房子里的电波人即使不在队伍里也可以获得经验值。

しょくぶつ

选择这一项可以选择种子（たね）并播下，经过一段时间后它就会长成花朵（はな）、作物或者树木（き）。花朵除了装饰作用外，其附近还有一定几率长出竹笋这种特殊食物（とくしゅ）。作物包括前文提到的能提升幸福度的食物（たべもの），也包括能增加电波人基础能力的果实（フルーツ）。树木基本都会结果，摘完之后过一段时间又会长出果实。

对着植物按X键可以将其举起，举起后按B键可以收起来。在该菜单中，可以将收起来的植物重新拿出来摆放。

みずやり

选择这一项可以对植物浇水。花朵和作物需要浇水，不然会枯萎。即将枯萎的花颜色会变淡，靠近它们时会显示离枯萎还剩下多少时间。

荣养剂

此处可以选择要对植物使用的营养剂。营养剂可以促进种下的种子快速生长，也可以让已经长成的植物在一定时间内不用浇水。

インテリア

这个及之后三个功能只能在进入房子后使用。此处可以选择家具，然后摆放在房子当中。大多数家具都只有装饰左右，不过前文提到的运动器材（トレーニング）具有极高的实用性，可以一次性培养多名电波人，不过只能在宝石商店购买。

住人决定

决定当前房子的住户。选择其他房子的住户，可以直接让另外的住户搬过来。

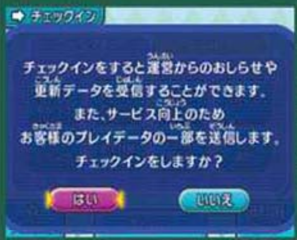
住人退去

让当前房子变成空房。

家扩张

把所有房子的面积扩大，必须拥有道具“いえヒロビ-ロ”。

チェックイン



按下后可以进行在线登录，每天可以登录一次。登录后可以获得金钱奖励，登录天数累积到一定程度能够获得宝石奖励。在线登录后，会根据当天是星期几，出现对应的活动关卡。活动关卡会由更新时间开始一直持续到当天的23时（即日本的0时）。登录时会确认是否有更新数据，有的话就会下载并自动升级到最新版本，厂商举行活动的话也会一并出现，像是活动捕捉和活动商店都是在更新后才会出现。

活动关卡一览

出现时间	关卡名	说明
周一	レッツ！フイッシング！	在鱼池边钓鱼，限时3分钟。没有钓竿的玩家可以和门口的地底人对话，免费获得钓竿。
周二	ダブルアップチャンス！	击败最初的小怪，根据伤害获得相应的赌金。之后不断地在2个洞穴之间做出选择，跳下正确的洞穴赌金翻倍，否则赌金被没收。总共有5次翻倍的机会。要获得高额赌金可以考虑装备“ギタ-”。
周四	ブ-ストゲット！	击败小怪来获得各种“ブ-スト”系道具，在进入任务前使用这种道具，可以调高得到的经验值和金钱的数量、道具掉落几率以及魔物捕捉成功率。出现率较低的小怪身上会获得比较好的道具，不过它们通常都拥有“魅惑”特性，要提高“魅惑”抗性。
周五	ごちそうゲット！	击败魔物来获得各种各样的食物。大地图东北角有等级50以上的魔物，不过会掉落比较稀有的“ハ-トココア”和“おばけかぼちゃ”，东南角则有77级的强大魔物，除了“こんぺいとう”这种稀有食物之外，还会掉落高价的换金道具。
周六	ゴ-ルドゲット！	赚钱关卡，分三个等级供玩家选择。高级关卡中还会出现“牙系列”的上级魔物，十分强大。
周日	经验值ゲット！	练级关卡，分三个等级供玩家选择。高级关卡中同样会出现“牙系列”的上级魔物，实力惊人。

港へ行く

前往港口就可以离开小岛，前往迷宫关卡进行冒险。迷宫的介绍上会写明迷宫中的敌人的属性及等级分布，还会注明“推荐挑战等级”，十分贴心。本作加入了“体力（スタミナ）”的概念，进入迷宫需要消耗一定的体力，等级越高的迷宫体力消耗越多。体力每5分钟恢复一点，有宝石的话则可以瞬间回满。

除了迷宫之外，电波人还可以通过港口前往别的玩家的小岛进行参观，而且还可以钓到和自己的小岛不一样的鱼类。

冒险

消耗体力进入关卡后，直到达成目的、主动放弃冒险（リタイア）或全灭为止都不能返回小岛。达成目的可以带上在冒险中获得的所有道具满载而归，而放弃冒险和全灭的话则只能空手而回，不过在冒险中提高的等级会保持不变。下屏的“ステ-ジ确认”可以让玩家确认在当前的冒险中已经获得的道具和金钱，供玩家权衡是否要放弃冒险。

电波人的队伍一开始只有4名成员，中期增加到6名，后期会扩充到8名。队伍中除了电波人之外，还可以带上妖精或地底人，这些非电波人成员在不同的关卡里等着电波人搭话，答应其加入并完成关卡，就可以在之后的冒险中带上他们。这些非电波人成员最多只能带1名，虽然并非直接的战斗力，但是可以在战斗中带来各种增益效果。

本作存在4种宝箱：绿色宝箱里的东西一般都是道具，而且每次进入迷宫就会恢复成未打开的状态；褐色宝箱里的东西是比较好的道具或装备，只能打开一次；红色宝箱里是稀有道具，像是提升体力上限及电波人人数上限的道具，同样只能打开一次；蓝色宝箱被打开的话，就视作完成关卡，每次进入迷宫都会重生，第一次必定装着剧情相关物品，之后则会随机装着各种道具。

每个关卡的最后都会有一只BOSS在等着玩家挑战，将其击败后会获得“XX的证明（～のあかし）”，可以拿去换钱。但是关卡并非只要击败BOSS就好，很多关卡都会有支线任务或隐藏任务，将这些也顺带完成的话，就可以获得更加丰厚的奖励。

迷宫地图

进入迷宫冒险时，下屏地图会显示许多有用信息：红色为魔物，绿色为电波人，白色为NPC，黄色实心为未打开的宝箱，黄色空心是已经打开的宝箱。很多时候，看着下屏可以更好地发现一些隐藏的道路、隐蔽的宝箱和难以被发现的NPC。

暂停菜单

在岛屿或关卡中按Y键就可以打开暂停菜单对当前的冒险队伍进行各种设定。

アイテム

道具。最主要的功能就是在迷宫中让电波人回复HP或者解除异常状态，还可以让电波人食用果实来提高基础能力。在岛屿的时候，则可以用“しまヒロビ-ロ”来扩大岛屿面积。

とくぎ

特技，让电波人在战斗外使用特技。一般只能使用“お得”类的来获得增益效果，以及使用“回复”类及“治疗”类特技来替代使用道具。

そうび

装备。本作既然以“传说中的装备”为主线，装备自然是游戏的一大重头戏。每个电波人都能戴上6件装备，装备除了能够提升基础能力外，还可以让电波人掌握额外的特性，像是吸收敌人HP、保护同伴、降低敌人防御等等。对装备进行正确搭配，可以让电波人各自在队伍中担任不同的角色，使得战斗更加轻松。不想花时间去思考装备的玩家，也可以直接按“おすすめそうび”由系统直接帮电波人配好装备。

つりどうぐ

渔具。此处可以设置钓竿（つりざお）和鱼饵（つりエサ），之后便可以在有鱼影的水边钓鱼。按下A键抛竿，静等鱼接近，当鱼咬钩的瞬间会出现“A”字样，此时按下A键能大量扣除鱼的体力。之后进入拉锯战，上屏的左下角会出现一个浮动槽，玩家需要连按A键来扣除鱼的体力，但是又必须让指针保持在浮动槽居中的位置，一旦接近红色区域鱼线可能就会断掉。鱼的体力归零后就能钓起来，既可以将其当作食物来提高电波人的幸福度，也可以把它卖掉来赚钱。白色的鱼影是稀有鱼，可以大幅度提高幸福度或卖到更高的价钱。

钓竿有不同的种类，高级的钓竿可以更轻松地吊起高级的鱼，而有针对性地使用鱼饵更容易钓到特定鱼类。在水边使用道具“つりばチェッカー”可以确认当前水域能够钓到的鱼类。

战斗

迷宫采取可见式遇敌，从魔物背后接近就有一定几率获得先制攻击的机会，反之则可能白白挨魔物一顿胖揍。本作的战斗采取回合制，敌我双方同时行动，按照速度值的高低决定攻击顺序。点击下屏的电波人可以直接指定其行动，包括攻击（こうげき）、使用特技、使用道具（アイテムを使う）、防御（ぼうぎょ）。不过大多数情况下，只要直接指定电波人的作战方针（さくせん）就能够取得胜利。作战方针共有以下几种。

作战方针	说明
がんばれ	优先用特技进行攻击。战斗中可以直接按Y键选择
せつやく	不使用特技，只使用普通攻击。战斗中可以直接按X键选择
かいふくゆうせん	HP减少时，拥有“回复”类特技的电波人会使用特技，其余电波人继续保持用特技进行攻击
まもりをかためろ	全员进行防御，拥有“增强”类特技的电波人会用特技增强我方防御力
ピンチ!	全员使用道具或特技，对战斗不能的电波人进行复活、回复伤员的HP并解除其异常状态

除此之外，战斗中还有“逃跑（にげる）”的选项，逃跑有一定的几率失败，此时同样会白白挨揍。在剧情相关的战斗中，“逃跑”选项会变为“放弃冒险”。有些战斗坚持下去只会白白浪费回复药，放弃战斗也是一种勇气！

异常状态

战斗中有一定几率陷入异常状态。除光属性之外所有带属性的“攻击”类特技都可能让魔物陷入异常状态，除非用特技或道具治疗，否则这种属性异常状态会持续到战斗结束，每回合削减HP的同时，受到同属性特技攻击时伤害还会增加，如果BOSS陷入这种异常状态就可以加快BOSS战的效率。此外，游戏中还有中毒、麻痹等通常异常状态，这些异常状态经过一定的回合数可以自然解除。

异常状态	中文名	说明
どく	中毒	回合结束时受到一定伤害，战斗结束也不会解除
もうどく	猛毒	回合结束时受到大幅伤害，战斗结束也不会解除
やけど	烧伤	受到火属性攻击时伤害增加，回合结束时受到一定伤害
みずびたし	浸水	受到水属性攻击时伤害增加，回合结束时受到一定伤害
かぜっぴき	伤风	受到风属性攻击时伤害增加，回合结束时受到一定伤害
どろだらけ	泥泞	受到土属性攻击时伤害增加，回合结束时受到一定伤害
のろい	诅咒	受到暗属性攻击时伤害增加，回合结束时受到一定伤害
かんでん	触电	受到电属性攻击时伤害增加，回合结束时受到一定伤害
しもやけ	冻伤	受到冰属性攻击时伤害增加，回合结束时受到一定伤害
见惚れ	魅惑	当前回合的行动取消，只能预防无法解除
こうふん	兴奋	会心一击率增加，普通的物理攻击无法造成任何伤害。一定回合后解除
マヒ	麻痹	无法采取任何行动，一定回合后解除
眠り	睡眠	无法采取任何行动，一定回合后或受到物理攻击时解除
ブラインド	盲目	命中率降低，一定回合后解除
突然死	即死	进入倒数状态，倒数归零时陷入战斗不能状态

主线攻略

任务1 甘い诱惑

想要得到据点的电波人，首先得拿到迷宫当中的宝物，来跟地底人换取小岛的所有权。本关基本上就是供玩家上手用，敌人强度不高，流程也是一路走到底。击败关底的BOSS后，打开之后的蓝色宝箱就可以通关。蓝色宝箱后还有一扇门，打开后回到1F还能回收几个宝箱，红色的宝箱中装着的是能够提高体力上限的“スタミナのもと”。不过门后的魔物的等级在Lv 10以上，建议玩家在别的任务稍微练练级后再重新回来。

BOSS おばけホール Lv 5

弱点：光土

这个BOSS长相甜美可口，如果攻击它还会喷出萌萌的草莓怪。不过可千万别小看BOSS，没有做好准备还是会死的。进入战斗前最好先将迷宫中的小怪全部清干净，把等级提高，然后再装备上途中开启的宝箱里的“ちどりこうし”和“ちからのうでわ”来提高防御和攻击力。就像前文写到的一样，BOSS受到攻击时有一定几率喷出草莓怪（いちごおばけ），如果不指定电波人的攻击对象的话，电波人会优先攻击草莓怪，有余力的话可以打一打攒经验值，否则还是手动调整电波人先将BOSS解决掉吧。虽然作为第一场BOSS战不用太在意属性，不过拥有光属性和土属性攻击特技的电波人在队伍里的话，战斗会轻松许多。

任务2 オリバの木工房

拿到据点后，就需要有个遮风挡雨的地方。这个任务的目的便是击退巨树森林（巨木の森）深处的BOSS，并带回木材（もくざい）给工房的地底人。地底人会根据木材的数量来给电波人制作房子，之后再带来同样数

量的木材的话，则会制作家具。具体可以参考附表。

持有木材数量	第一回报酬	第二回之后报酬
1	わらのいえ	ちていじんのいす
2	きのいえ	ちていじんのテーブル
3（只会取走2个）	同上	同上
4	おやしき	ちていじんのベッド
5以上（只会取走4个）	同上	同上

▲工房旁边的这间房子里有几个宝箱，记得将里面的东西带上。

与村口的地底人对话后就可以进入大地图，一路往北走就能到达巨树森林。而在地图的东北角，则隐藏着一个洞窟。洞窟内有着大量木材、スタミナのもと以及**土之偶像**（つちのぐうぞう），还有一名相当实用的地底人同伴。但是洞窟内充斥着18～20级的魔物，建议玩家还是待到等级练得差不多时再来回收。

巨树森林只有一层，同样也是一条路走到底。不过有些宝箱的位置比较隐蔽，玩家要多多观察下屏的地图。这个任务中的魔物的弱点基本都是风属性，不过以魔物的水平，就算不用克制的属性也可以击败。蘑菇状的敌人“しびれマタンゴ”的攻击有麻痹效果，玩家最好备点マヒなおし来对应。走到最深处就可以见到BOSS，而BOSS前面的房间里有一个红色宝箱，里面装着“6人のけんり”，能让玩家的队伍上限增加至6人。击败BOSS后将木材带回工房，与村口的地底人对话，获得报酬后结束任务。

▲形状比较独特的岩石便是洞窟入口。

BOSSウッドウォーカー Lv 10

弱点：风火暗

第二个BOSS的等级为10，玩家将电波人练到接近的等级就可以来挑战了。BOSS的招式中惟一比较棘手的就只有“はっぱをとばす”，这招是全体攻击，而且有致盲效果。戴上迷宫中得到的“ワイルドグラス”可以提高盲目耐性。不过，盲目本身也不是什么大不了的异常状态。玩家只要注意血量，然后狠狠揍BOSS便是。

任务3 妖精传说の湖

稳住了据点，电波人的寻找传说装备之旅便正式展开。第一站便是有着妖精传说的妖精之湖（妖精の湖）。这里的大部分敌人都是水属性，有电属性攻击特技的电波人就尽量带上吧。这一关的目的是找到妖精，从一开始的洞窟往南走会看到小船，乘上小船继续向南行驶就能到达妖精之湖，妖精之湖的四个角落分布着四个闪光点，调查正确位置的闪光点就能前往湖之神殿（湖の神殿）。如果玩家运气够好，可以直接猜中妖精的所在地，那么便可以在不经历BOSS战的情况下完成任务。不过，万一蒙错了，可能会出现恶魔，对于初次来到妖精之湖的玩家来说基本没有胜利的可能性。所以，为了锁定妖精的所在地，建议玩家还是老老实实地去将BOSS击败。

从停泊着小船的地方往西走，可以前往洞窟深处。在地下二层和地下三层的深处，分别有一只BOSS在玩弄着小地底人。将BOSS击败后，可以从小地底人的口中分别问出妖精所在的方位，将两人口中的方位重合起来，便能推算出妖精的正确位置。每次进入任务时，妖精的所在位置都是随机的，所以小地底人说的话的内容也会有所变化。为了方便不熟悉日语的玩家，玩家可以参照截图，将小编标示的代表位置的日文与表格进行比照。

日文	中文
ひがし	东
にし	西

日文	中文
みなみ	南
きた	北

从BOSS身后的传送点可以回到小船处，玩家可以扬帆起航了！不过别急着去找妖精，在湖的东侧有一个钓鱼场，玩家持有钓竿的话，可以在这里钓到稀有的アルビノフィッシュ。救出了两个小地底人之后，与这里的男人对话，他会解除身后的房子的门锁，玩家可以进去搜刮宝箱，拿到能够确认水中鱼类的“つりばチェッカー”。

▲这里就是钓鱼场的入口。

根据小电波人提供的情报，调查正确位置的闪光点，便可以进入湖之神殿。调查其余的闪光点的话，第一次会出现よつめシャーク，第二次是ポイズンレイ，第三次便是强大的デーモン。将这些魔物击败的话，会根据击败的个体数，在精灵处获得不同的奖励。如果将デーモン击倒，可以在精灵处获得**水之偶像**（みずのぐうぞう）。最后在精灵处取得でんせつのよろい，任务结束。

BOSS オクトパイダー Lv 10

弱点：电冰暗

章鱼BOSS只会单体的喷毒攻击和全体的致盲攻击，并不难对付。惟一的问题点大概就是中毒之后却忘记带药，只能一直维持着中毒状态。这个BOSS会低概率掉落“タコのうで”，是练级刷钱的不二神器，购买的话需要花20000多，拿到了可要好好收藏。

BOSS ハンマーアンコウ Lv 13

弱点：电暗

和章鱼比起来，这个鮟鱇鱼BOSS要相对强一点。全体水属性攻击会造成浸水的异常状态，如果等级不够或者水耐性不高，很容易一口气倒下一片。建议开战前还是练练级比较好。

BOSS ポイズンレイ Lv 20

弱点：土

虽说没有恶魔那么可怕，两只魔鬼鱼在玩家等级不高时还是很大威胁的。而且魔鬼鱼拥有全体放毒攻击，如果保持中毒状态，在面对恶魔时会相当不利。带上拥有土属性攻击特技的电波人是个解决方法，但是之后的恶魔对土属性攻击有耐性，特地来打这两只也没有什么意义。要战胜恶魔，电波人的平均等级至少要在30级以上，建议玩家在回收水之偶像时顺便用等级压制将这两只击败即可。

BOSS デーモン Lv 30

弱点：光火

恶魔某种意义上可以说是这个任务真正的BOSS。虽然等级只有30，但要灭掉40级的电波人队伍也绝非没有可能：每回合行动2次，会使用无属性范围攻击“ワイドダイビ

ング”和暗属性单体攻击“シャドウボール”，HP一半以下时更是会使用附带诅咒的暗属性全体攻击“ダークブレス”。由于使用光属性攻击特技的电波人大多数自身属性也是光属性，会被恶魔的暗属性攻击克制，所以这里最好是带上用火系特技的电波人（就算会被关卡里的大部分魔物克制，但是在高等级的电波人面前，估计魔物还来不及出手就死了），并戴上能提升暗抗性的装备。开战后先控制输出，将BOSS的HP削减到接近一半，再一口气将其击败，不给它使出ダークブレス的机会。

任务4 ウッキー大骚动

这次电波人要负责帮地底人赶走糟蹋作物的猴子。进入农场村之后，要先到东北角的房子里，找村长对话。接下赶走猴子的委托后，走到村口和地底人对话，才能够进入猿猴乡（サルの里）。

▲村长和居民的屋子里都有宝箱，不要漏掉了。

猿猴乡里总共有八只猴子。猴子察觉到电波人靠近时就会逃开，玩家需要穷追不舍。猴子的移动轨迹一般呈曲线，预测其轨迹会比较容易触发战斗，或者将其逼进角落里，它也会束手就擒。猴子的战力并不高，不需要用克制的水属性就可以击倒，让电波人陷入兴奋状态的招式有时可以说是自寻死路。击败三只猴子就可以引出BOSSファイアウッキー，击败所有猴子可以在村长处得到速度之种作为报酬（第二次开始变为香蕉树的种子）。需要注意的是，击败ファイアウッキー的话所有猴子和小怪都会消失，要练级只能趁开战前动手。

除了猴子以外，迷宫里还会出现普通小怪，其中还会夹杂着“牙系列”的乳牙（にゅうし）。乳牙有着极高的经验值，避开其他小怪只盯着乳牙打的话，队伍的等级能得到不小的提升。要击败“牙系列”的魔物需要特殊的战斗方法，这个会在后文的“‘牙系列’狩猎法”中提及。

▲送经验值的小天使，是玩家提升低级电波人的好伙伴。

猿猴乡的深处还有一扇门，打开后可以和BOSSキングウッキー战斗，将其击败会在村长处得到**火之偶像**（ひのぐうぞう）。它身后的房间里有一名地底人同伴和两个宝箱，还会出现一只恒牙（えいきゅうし）或三只乳牙组成的魔物。恒牙的经验值比乳牙高，但是会张开防护罩，期间所有攻击都无法对它造成伤害；相比之下，乳牙有3只，只要不遇上全体一起逃跑的最糟糕情况，还是能捞回一些经验值的。

击败猿猴乡入口处的ファイアウッキー并回去和村长对话，就能完成任务。和村长对话时，会根据魔物的消灭情况，分别获得不同的报酬，剧情对话也会有所不同。将八只猴子、ファイアウッキー和キングウッキー全部击败的话，能够看到比较圆满的剧情。第一次完成任务会得到力量之种（パワーのたね），之后每次完成任务会固定得到三个火龙果的种子。

BOSS キングウッキー Lv 31

弱点：冰火

光看等级要比上一个任务的恶魔高，不过因为没有霸道的全体攻击，所以压力也没有那么大，队伍平均等级在25以上时就可以来挑战了。考虑到之后还要打ファイアウッキー，在不能用等级碾压后者的情况下，带上冰属性攻击的电波人会比较好。BOSS的攻击会造成中毒和麻痹两种异常状态，中毒还比较好办，麻痹需要在战前尽可能提高耐性，在战斗中中招则第一时间解除，缺乏战力导致来不及回复的话，一旦出现死伤就会陷入恶性循环。两个BOSS都会全体范围的“おしりペンペン”，能够让电波人陷入兴奋状态，玩家尽量使用特技战斗就可以无视这招。

BOSS ファイアウッキー Lv 21

弱点：水土

BOSS的火焰斩会造成烧伤状态，这是惟一需要留意的地方，只要做好对策就没有什么威胁了。连放水属性或土属性特技就可以解决。

任务5 宝への入り口

这个任务的目的是要取得由魔物看守的传说装备。随着魔物的等级提高，属性克制的重要性也慢慢凸显，玩家最好还是凑齐一支拥有土属性特技的电波人再来冒险。古代遗迹中的敌人也比较有特色，像是会偷窃玩家金钱的“したっぱキャット”和伪装成宝箱的“たからばこぞう”，其中的“サンダーミスト”比较特别，它拥有幽灵特性，特技可以命中它，但是普通攻击对其完全不奏效，除非使用“せいすい”（效果：全员在此战中都可以用普通攻击命中幽灵），或是让电波人装备上带有“ゴースト当る”（古代遗迹入口的商人处销售的“おじぞうさま”就有这个效果）字样的装备。

▲幽灵特性的敌人身上都会有一个幽灵的图标。

古代遗迹的第一层有一道上锁的门，开启的钥匙装在任务最后的蓝色箱子里，而且第二次完成任务时才能拿到。也就是说，想要打开第一层的大门，最少要先完成这个任务两次。

▲ 这里的火炬并不只是装饰，更多的是指示。

打开大门后有一个洞穴，跳下去之后，直到击败37级的BOSS为止都无法回头，所以跳坑需慎重。跳下去之后会看到4个火炬，根据燃烧中的火炬所指示的方向，先后踩下四个方位的机关，就可以打开通往BOSS的门。

穿过门后的洞穴，就会来到BOSSサンダーゴーレム面前。将其击败后进入下一个房间，会看到装着**雷之偶像**（かみなりのぐうぞう）的宝箱和一个传送点，进入传送点就可以回到古代遗迹第一层。不过先不要急，无视传送点继续往前走，墙壁上有个隐藏通道。通道后的房间里有装着スタミナのもと的宝箱、一名地底人同伴，还有恒牙出没，可千万不要漏掉了。

▲ 这不是BUG，只是看不见的通道而已。

回到第一层后，往南边走就回到了主线。主线也需要踩下机关来开门，不过不像支线那样讲究踩下的顺序。一路开门下到第四层，就会遇见看守着传说中的装备的BOSSいなずまトライコーン。将其击退后进入下一个房间，打开蓝色宝箱，任务便宣告完成。

BOSS サンダーゴーレム Lv 37

弱点：土

这个BOSS拥有惊人的攻击力，拳头攻击的范围又大，两次蓄力一拳秒三人完全不在话下。提高等级和防御力是必不可少的，最好再带上两个拥有复活特技的电波人，万一出现死者，就第一时间抢救。这两个电波人的站位最好离远一些，免得被BOSS的拳头一网打击。

BOSS いなずまトライコーン Lv 25

弱点：土光

独角兽BOSS拥有全体攻击的招式“雷云”，电属性的攻击会让电波人陷入触电的状态，使用“いきりたつ”之后威力还会进一步上升，运气不好一次倒一片也是有可能的。如果是土属性又掌握土属性攻击的电波人的话，相对会安全一些。全员做好耐电属性攻击和耐触电的准备，最好同时带上地底人ジェッソ来分担一部分攻击。针对BOSS的弱点连续使用土属性特技攻击，争取速战速决。

アイスドラゴン Lv 44

弱点：光火

第四名跑来参战的手下，但是实力甚至还在BOSS之上。会使用强力的吐息攻击，吐息前会用一回合进行蓄力，看到“大きく息をすいこんだ”的提示的话，下回合最好全员采取防御姿态。从BOSS东南角的传送点就可以前往其所在地。在图示的两个宝箱南侧有一个洞穴，跳下去之后踩下开关，就可以将アイスドラゴン给困住。其所在地会有极低的几率出现恒牙，有时恒牙会跟着其他怪物一起出现，玩家可以刷刷其他小怪碰碰运气。

任务6 冰の猛者と仲间たち

这个任务比较特别，一上来就能看到BOSS，而且击倒BOSS任务就结束了。但是BOSS当然没有这么容易对付，它不仅一开始会带着小怪，而且还有四名手下，全部都有BOSS级的实力，每当BOSS落单时它便会叫出它的手下来，对于一开始等级不算特别高的电波人来说，相当于连续五场BOSS战。玩家若是硬碰硬，便是自取灭亡。好在被BOSS夺取传说装备的妖精们为了削弱其实力，布下了重重陷阱，只要启动这些陷阱，就能将BOSS的手下困住，让它们无法在战斗中出现。所以在BOSS战之前，应该先通过四面的传送点去启动陷阱。另外，从BOSS身后的阶梯可以下到负二层，可以在左上角的妖精处购买商品，还有一些宝箱。

シールドナイト Lv 12

弱点：无

第一个跑来参战的手下，会成为BOSS的肉盾，帮它挡下所有攻击。从BOSS西北角的传送点就可以前往其所在地，把シールドナイト左右两侧的机关踩下，便可以将其困住。在启动开关前，要先把シールドナイト身后的两个宝箱里的东西拿走。

トーチゴースト Lv 16

弱点：冰水

第二名跑来参战的手下，具有幽灵特性，还会使用棘手的全体攻击。从BOSS东北角的传送点就可以前往其所在地，进去后会看到一个妖精以及另一个传送点。从新出现的传送点移动到西侧的房间当中，每个房间都有几个出口，而只有门前有燃烧的火把的才是正确出口，进入错误的出口则会回到最初的房间。一路移动到最北侧的房间开启机关，就可以困住トーチゴースト了。房间当中时不时会出现恒牙，不过出现率不高。

かみなりちょう Lv 20

弱点：土冰

第三名跑来参战的手下，使用雷属性进行攻击。从BOSS西南角的传送点就可以前往其所在地，按照上→右→下→下的顺序移动便能到达机关所在的房间。其所在地还有恒牙出没，出现率比较高，想练级的玩家可以刷一刷。

BOSS フロストキーパー Lv 25

弱点：火

一开战，BOSS就会召唤出两只ひょうけつぷくれ。如同上文所述，这个BOSS有着一落单就召集人马的毛病。如果玩家不愿意费一番功夫去启动陷阱的话，只要在战斗中留着至少一只ひょうけつぷくれ，那么手下们也不会赶来。事实上ひょうけつぷくれ的招式并不强，反而是会让击中它的电波人陷入冻结状态的“しもやけボディ”会比较棘手，不动手打它正好省了一番功夫。不过这要求玩家全程手动进行战斗，如果电波人遵循作战方针行动的话，会主动先攻击等级较低的魔物。

BOSS每回合会行动两次，主要会使用“冷冻光线”和“アイスボム”，前者是单体的冰属性攻击，会导致冻伤，后者则能够同时攻击到3只电波人。与手下的招式比起来，BOSS本身并不算太棘手，针对其弱点用火属性特技猛攻即可。

根据击倒BOSS所用的回合数，玩家会得到不同的奖励：10回合以上会得到きんか，只能拿来换钱；10回合以内会获得**冰之偶像**（こおりのぐうぞう）和きんか；若是用一回合击倒BOSS，きんか会升级为能够卖2万多的1カラットダイヤ。

任务7 风の8人众

这个任务中只存在BOSS战，没有任何小怪来打扰。所有BOSS的弱点均为冰属性，但是，BOSS的攻击属性各有不同，而且还精通各种异常状态，如果带着清一色的电波人队伍前来，估计在某个BOSS处会吃不了兜着走。玩家最好根据BOSS的弱点来挑选不同颜色的队伍成员，另外还要备足回复药，以及应对不同BOSS的装备。当然呢，如果玩家等级够高的话，可以无视前面的内容直接一路杀下去。

和名称一样，任务中存在着八名BOSS，最后两个BOSS的等级都在50以上。不过要完成任务并不需要玩家将所有BOSS都击倒，只要打倒前六名BOSS就可以离开，而且还能够取得“8人のけんり”让电波人队伍上限增加至8人。完成任务后，第二次进入可以在最初的地底人处支付500，直接传送到第七名BOSS面前，所以建议玩家组成了强大的队伍再回来一口气将最后两名BOSS击败。击败第八名BOSS的话可以取得**风之偶像**（かぜのぐうぞう）。

BOSS ヘビーワーム Lv 35

弱点：冰火

第一个BOSS是亲切的绿毛虫（？）。它只会使用单体风属性攻击和吐丝，并没有太大的难度。

BOSS みどりマタンゴ Lv 36

弱点：冰火

这个BOSS只要一接触就会立即开战。土属性的全体攻击“大振动”是其比较棘手的招式，不过装备上拥有“浮游”特性的装备的话，可以完全不受伤害。

BOSS ウィンドビー Lv 37

弱点：冰火

这个BOSS只要一接触就会立即开战。招式“マヒ针”能够百分之百麻痹一个电波人，要记得及时解除。攻击方面有风属性的全体攻击“かまいたち”。

BOSS ゾンビコンドル Lv 38

弱点：冰光火

这个BOSS只要一接触就会立即开战。“病魔の风”是全体异常状态攻击，会让电波人伤风。“コンドルダイブ”能同时命中3只电波人，在伤风之后被击中的话有可能当场就趴下了，由于BOSS每回合能行动两次，回复是来不及的，要做好苏生措施。此外，招式“黑いくちばし”是单体攻击，会附加即死效果，在毙命前记得解除掉。

BOSS カビカビまんじゅう Lv 39

弱点：冰光火

这个BOSS只要一接触就会立即开战。它有一个特点，就是受到物理攻击时会分裂。在实力不足时，面对数量越来越多的BOSS，会让人很崩溃。其招式“かび”和上一个BOSS的“病魔の风”一样，是面向全体电波人的伤风状态附加。其普通攻击自带风属性，而且高几率会让电波人中毒。

BOSS ウィンドフライ Lv 40

弱点：冰光火

将这个BOSS击败的话，就算是初步完成任务了。除了血比较长之外，这BOSS没有什么太具威胁性的地方，招式也只有单体风攻击“エアスラッシュ”和全体风攻击“ウインドブレス”，只要做好防风措施即可。

BOSS トルネードホース Lv 50

弱点：冰火

这个BOSS从各个方面来说，都无法和前面的家伙们同日而语。它会给自己施加能反射所有攻击特技的“ミラーシールド”，借此封印玩家的特技攻击。其强力的水属性全体攻击“岚”，即便不是火属性电波人也会受到重创，另外还会面对全体的触电状态附加攻击“放电”。“后ろ蹴り”能够让电波人麻痹，而“とつしん”则是物理系全体攻击。

对策方面，首先最好不带火属性电波人，这也是为之后的第八战着想。第二，全员装备上“こおりのグラブ”，在BOSS开反射时也能够继续攻击。解除麻痹的“マヒなおし”也要备足，肉盾ジェッソ也最好带上。如果拥有会“わざはねかえす”的电波人，可以让一名电波人装备上“たて”后对其施加，运气好的话，就能让BOSS自己完全承受“岚”的伤害。

BOSS せいりゅう Lv 60

弱点：冰火

打这个BOSS最大的难点在于等级，如果不课金的话，玩家只能通过耐心培养来得到第四世代的电波人。与青龙的招式会分为两个阶段。

第一阶段：青龙每回合行动2次。只会进行蓄力，和使用招式“なぎはらい”，后者是全体攻击，接在蓄力之后伤害更是惊人。要尽量提高电波人的防御力，及时进行回复和苏生。当然，如果有人帮忙挡的话那就轻松许多。

第二阶段：青龙HP归零后会再次补满血，战斗也进入第二阶段。青龙每回合行动3次，会使用单体物理攻击“かみつく”以及三体物理攻击“あらぶりかみつき”，还有跟上一个BOSS一模一样的“岚”。最糟糕的情况，几乎每回合青龙都会用“岚”进行扫荡，没有人站出来做肉盾的话基本上两三个回合就会全灭。在第一阶段的尾声，玩家最好先对电波人进行回复，再将青龙的HP削完，避免一进入第二阶段就集体领便当的情况。在第二阶段的攻势面前，领便当已经是不可避免的，所以最好带上两名掌握了复活技能的电波人，会集体复活（みんなふっかつ）更佳，尽量升高其HP和防御力，但是速度不要太高，这样可以在青龙出完招之后将当回合死伤复活以便下回合再战。此外，如果有高等级而且会麻痹、睡眠、毒攻击的电波人也可以带上，对战斗会有很大帮助。

任务7 暗暗をかけぬけろ

这一关比较特别，电波人需要在黑暗的洞窟中前行，惟一的光源是从入口处挥舞铁镐的地底人那里借来的油灯。油灯最多只能支持10分钟，一旦油灯熄灭，电波人就会被黑暗力量赶出洞窟，任务视作失败。所幸的是可以补充灯油，以“ランプかいふく”开头的便是灯油，“20”、“40”、“60”为分别回复对应的秒数，而“ランプぜんかい”则可以一口气将油加满。在迷宫移动时，以及在战斗当中，画面右上角的时间槽会一直提醒玩家还剩下多少时间。玩家初次进入该迷宫时，建议尽量将灯油保持在比较满的状态，避免因为战斗拖得太久而导致耗光灯油的情况。

迷宫当中栖息着大量暗属性的魔物，其中包括“ダークゴースト”这种具有幽灵特性的魔物，它会潜伏在宝箱四周，当玩家靠近时突然杀个措手不及。不过，这种魔物所潜伏的宝箱下方，一般都有圆形图案。打开这种宝箱之前，先从其侧面笔直经过，就能将ダークゴースト引出来。它出现过一次之后就会消失，玩家便可以安心打开宝箱。如果不幸和ダークゴースト开战，最好选择逃跑，它拥有全体暗属性攻击“ダークブレス”且每回合可以行动两次，万一有四只同时出现，电波人往往伤亡惨重，就算能够胜利也势必会浪费大量时间。

在地下四层的左下角，有一个入口通往隐藏的房间。房间中有着“牙系列”的蛀牙（むしば），而且有3只！蛀牙的经验值比恒牙高，而且不会张开防护罩拖时间，打起来要比恒牙开心许多。蛀牙还会和“ダ-クドラゴン”一同出没，等级够高时从背后接近ダ-クドラゴン可以取得先制，正好能够阻止蛀牙逃跑。此外，房间中还有个小地底人，与其对话可以得到**暗之偶像**（やみのぐうぞう）。

▲认准这个圆：恶灵出没注意!

▲从这个地方往下走就可以进入隐藏房间。

下到地下六层，就会看见BOSS，将其击败并打开蓝色宝箱，就能完成任务。

BOSS ナイト Lv 50

弱点：土光

这个BOSS没有全体攻击招式，不过这不意味着不会出现集体领便当的局面。BOSS经常会使出“反击の构え”，受到攻击后会用物理攻击进行反击，额外增加了攻击机会，再加上持续两回合、会反射攻击系特技的“ミラ-シ-ルド”，根本无法安全地出招。如果处于这种两难的局面，时间充裕的话还是选择全员防御避一避风头比较好。攻击招式方面，BOSS只有单体光属性攻击“つらぬき”和全体即死状态附加的“くらやみのさばき”，不过在队伍等级较低、为了救治伤员而疲于奔命的时候，还是很大压力的。

BOSS在HP第一次归零的时候，会全回复一次，可不要高兴得太早（笑）。

任务7 试练与えし光の塔

主线的最后一关，会同时出现光属性和暗属性的魔物，而且还有众多的BOSS在等待着玩家。与任务7不同，这些BOSS不仅攻击属性各异，连弱点属性也完全不同。虽说将全部BOSS都击倒可以获得**光之偶像**（ひかりのぐうぞう），但是对于初次来到这里的电波人来说未免过于严苛，建议玩家还是等到等级够高的时候再来完成这项壮举。以通关为目的的话，拥有火属性特技及冰属性特技的电波人各带2～3名，负责回复及苏生的电波人2～3名，此外必定要带上地底人同伴ジェッソ。回复道具、耐光属性装备，以及各种属性的手套都要带足。做好万全的准备之后，就可以向着最后的舞台“光之塔（光の塔）”进发。

光之塔的第二、四、六、八层都有BOSS战，第四及第六层都有两个BOSS供玩家二选一。击败了最终BOSS后，如果前面还有BOSS没有打，可以从一旁的洞穴回到下层去继续挑战。将BOSS全部击败，就可以从最后一层的地底人处获得奖励。

▲在跳进洞穴回头打BOSS之前还有全回复的光球可以用。

在塔内偶尔会出现“牙系列”的金牙（きんば），和恒牙一样，它也会使用恼人的防护罩。将其击败的话，可以得到3000G，和击倒其他怪物的报酬比起来是笔不小的数目。

▲和蛀牙一样，金牙有时也会和其他敌人一起出现。

BOSS マスタ-ぶたばな Lv 52

弱点：光冰

在六天王当中，实力也是最弱的一位（笑）。即便如此，单体风属性附带麻痹效果的“エアスラッシュ”、单体暗属性附带诅咒效果的“ダブル斩り”、全体风属性攻击“かまいたち”、全体诅咒状态攻击“呪いにらみ”也让人不得不提防这个BOSS。建议速战速决。

BOSS セピアランサ- Lv 55

弱点：水

在第四层等着玩家的鱿鱼兄弟中的一人（笑）。虽然是鱿鱼，却是操纵着火的战士，其招式“回转火刃”可以一次性攻击3名电波人，再加上它会蓄力提高伤害，弱火的电波人可能就一发给KO了。此外，BOSS也会使用“反击の构え”，这种时候就只让有特技的电波人放招式吧。

BOSS のろいイカせんし Lv 56

弱点：光

鱿鱼兄弟的另一名成员，像墨一般漆黑的黑暗战士，拥有与其兄弟相对应的“回转暗刃”。此外还有强力的单体攻击“浑身の一击”，以及能让一名电波人陷入诅咒状态的“呪いのまなざし”。总的来说，这个BOSS要比另一只鱿鱼好对付一些，只要不被暗属性克制，建议打这个BOSS。

BOSS ブル-ジャイアント Lv 57

弱点：电冰

这个蓝色的蠢大个儿只有物理攻击，可别因此而小看它。其攻击力很高，再加上会蓄力，“ボディプレス”能够攻击全体电波人的同时还附带麻痹效果，一个不小心就会有复数电波人必须感受地板的冰冷。不过，装备带有浮游特性的装备可以完全回避其全体攻击，让负责救治的电波人装备上，就可以挺过危机。

BOSS スチ-ルアンコウ Lv 57

弱点：光风电

这条钢铁鮟鱇鱼的招式以暗属性为主，“たたきつけ”是单体攻击，而“急降下プレス”是范围攻击，后者同样可以靠“浮游”特性的装备回避。除此之外，它还有100%附带麻痹效果的单体攻击“ハンマ-パンチ”。相比起来，这个BOSS并没有旁边的蠢大个那么可怕，如果不畏惧暗属性攻击的话，建议打这个BOSS。

BOSS ペンギンロード Lv 65

弱点：火/暗/光（幽灵化时）/**冰**（幽灵化时及使用“ジャッジメントストーム”之后）

本作的最终BOSS，光属性，但是和它战斗时最好不要用暗属性的招式（理由后文说明）。和它的战斗共分为三个阶段。

第一阶段：第一阶段每回合BOSS行动两次。当它受到暗属性招式的攻击时就会幽灵化，幽灵化之后会使用强力的炎属性全体攻击“クリムゾンフレア”，之后就会复原成一般状态。平时只会使用“フリッパー”和“クラッシュ”等一般物理攻击。此外还有能打消全体电波人所有用特技附加的增益状态的“ホーリーウエイブ”。

第二阶段：当BOSS的HP剩下一半左右时，它会使用“ラストヒール”帮自己治疗，之后战斗进入第二阶段。这个阶段它每回合最多会行动三次，即使遭受暗属性攻击也不会幽灵化，相对的，一旦受到物理攻击很高概率会进行反击。招式方面增加了“ブラストハウリング”和“ジャイアントスイング”，前者是对全体电波人进行麻痹攻击，而后者是单体的强力攻击。如果不提高麻痹耐性，很容易就会一个个被渐渐打倒。

第三阶段：当BOSS的HP见底时，它会全回复一次，之后就要出大招“ジャッジメントストーム”。这一招伤害很高，一招全灭简直不在话下。所幸这招需要1个回合准备时间，玩家可以采取措施应对：第一种手段是在出招前将其击倒，这要求电波人有相当高的等级及攻击力；第二种手段是通过回血和全体防御硬扛过去（装备有“こんじょう”特性的装备有几率以1点HP的状态存活），之后BOSS会有一个回合的硬直，趁这段时间救起倒地的同伴，重新构筑战线；第三种手段就是靠地底人同伴ジェッソ来抵挡，他承受攻击后有5个回合的冷却时间，在剩下2个回合时将BOSS的HP削减至0，这样当BOSS使出大招时，ジェッソ刚好可以挺身而出，而电波人则能够全力以赴攻击BOSS。之后BOSS再也没有新花样，将其击败就可以通关。

任务10 异世界へ通じる场所

通关后出现的关卡，但是没有任何敌人和战斗，只有宝箱和一名地底人在这里。将玩家收集到的偶像交给地底人，就可以开启对应属性的EX关卡，在选择前往冒险的任务时切换到“エクストラ”一栏就可以看到。EX关卡一开始为“驱け出し者への○の试练”（○为属性），完成后会出现“冒险者への○の试练”，完成后者则出现“达人への○の试练”。每个EX关卡中都有一只强力的BOSS坐镇，充满了挑战性。

虽然没有什么内容，但是这个关卡居然要消耗50点体力，所以建议玩家等收集齐了8个偶像之后再进入这个关卡。不过，最后的蓝色宝箱在第二次之后有可能会开出宝石，如果玩家的体力无处消耗可以来这里试试手气。

“牙系列”狩猎法

“牙系列”的魔物在游戏中默默地为玩家贡献着经验值和金钱，前提是玩家能够确实地击倒它们。它们都有着爱逃跑、高防御、属性攻击及异常状态攻击无效等特点，想要战胜它们，必须做一些特别的准备。首先是装备方面，以下几件是不可或缺的。

ギター：装备上之后，电波人会处于兴奋状态。普通攻击一般会有3种结果，命中、挥空以及会心一击。而处于兴奋状态的话，会将命中这个结果抹去，就结论上来看，会提高会心一击的几率。搭配“こうきゅうのとけい”或“ヒーローグローブ”这些能够提高会心率（クリティカル）的装备的话，效果更好。在普通的商店就可以买到。

こうきゅうのとけい：普通玩家惟一可以大量采购的、能提高会心率的装备。不同时装备ギター的话，玩家的普通攻击偶尔还是能造成1点的伤害，对于HP不多的低级“牙系列”魔物而言还是有一定效果的。只能在周六日的活动关卡里买到。

たこのうで：普通攻击的伤害强制变为8点。虽然实战意义不高，但是面对HP不多的低级“牙系列”魔物，这8点便是相当高的伤害了。乳牙的话一击就可以击倒。不过这个装备相当得贵，售价22500，而且同样只能在周六日的活动关卡里买到。

サメパペット：拥有一击必杀的特性。运气好的话，一击便能将任何魔物击倒，但是几率很低、极低，小编尚未成功过便是。如果背上装备“みつまたのやり”，可以同时命中三只“牙系列”魔物的话，则能够变相提高成功的几率。这个装备只能在“驱け出し者への电气の试练”中买到。

其次，地底人同伴也会对玩家的狩猎造成影响。在任务4收服的オロ，可以提高玩家从背后接近魔物时获得先制的几率，而“驱け出し者への土の试练”里收服的クレイ，可以让平时看到玩家便逃跑的“牙系列”魔物也向着玩家冲过来，增加玩家绕到其背后的几率，同样可以增加先制的机会。先制的话，就可以在它们逃跑之前拥有出手的机会。

玩家能做的准备基本只有这些，剩下的便是看“牙系列”魔物的心情了。不过，在进入任务前使用“ブースト”道具的话，可以提高经验值和金钱的入手数量，也算是提高了狩猎的效率。

好“牙”推荐

乳牙：玩家最早遇见的“牙系列”魔物，在任务4中出现。在周日的活动关卡“经验值ゲット！初级”更是会大量出现。它的HP比较低，容易击倒，用来练低级电波人是最好不过。

蛀牙：在任务8以及周日的活动关卡“经验值ゲット！中级”都会大量出现。经验值比恒牙高的同时，还不会张开恼人的防护罩，适合用来练中级电波人。

女王牙（じょおうのは）：在“冒险者への冰の试练”和周日的活动关卡“经验值ゲット！上级”中都会出现。它强大得可以秒杀电波人，招式“女王の舞”是全体无属性攻击，还附带睡眠效果。此外，它的HP也很高，一次会心一击基本无法打倒，“たこのうで”可以放弃。与高风险相伴的是丰厚的99999点经验值，适合用来练高级电波人。

王牙（おうさまのは）：只在周六的活动关卡“ゴールドゲット！上级”中出现。拥有“诱惑”特性，还拥有全体无属性附带麻痹效果攻击“王の舞”。HP和女王牙差不多，玩家必须努力提高会心率。击倒后可以获得10000G。因为赚钱的方法多种多样，所以特意去打倒这个魔物的必要性其实不高。

おさわり探偵 小沢里奈 3 ライジング

なめこはバナナの夢を見るか?

“《触摸侦探 小泽里奈》系列”曾是 NDS 早期推理游戏爱好者们不得不玩的作品，游戏充分利用了触摸屏的功能，呈献给玩家们一个个诙谐幽默、搞怪脱线的故事，虽然剧情深度不足，但靠着独树一帜的风格也同样拉拢了一批粉丝。时隔 7 年后，第三作《触摸侦探 小泽里奈 3 滑子菇梦见了香蕉?》登陆 3DS 平台，喜欢推理游戏的玩家们不妨来尝试一下? 也许你也会迷上这个系列呢!

文字冒险 AVG	触摸侦探 小泽里奈 3 滑子菇梦见了香蕉?		
	おさわり探偵 小沢里奈 ライジング 3 なめこはバナナの夢を見るか?		
	Success	2014 年 5 月 1 日	日版	1 人
	4800 日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

文 八重樱　美编 心の永恒

流程攻略

教程

这章是教学关卡，里奈醒来后发现自己被反锁在了房间里。和右上角的布偶对话时会出现提示是否需要帮助，其实就是一些基本操作的讲解，听不听无所谓。

之后，里奈需要在房间中寻找钥匙开门。

- ●调查右上角桌子上的项链，获得“ロケットペンダント”。
- ●调查地毯的右上角，获得“なめコイン”。
- ●双击下屏的“ITEM”中的项链，再单击一下硬币，然后点击项链中间空缺的部分，就可打开项链获得钥匙。
- ●但这把钥匙并不是开门用的，点击钥匙后调查右上角柜子的右下角的抽屉，可获得一把“バズ－カ”。
- ●点击“バズ－カ”后再点击里奈身边的滑子菇，剧情后开门来到外面。

第一章 宿敌 （本作不会自动接章，玩家只能在当前章节通关后在菜单“シナリオ选择”中选择下一章）

●在左上角的柜子上可分别获得道具“白い粉”和“铜の壶”，以及硬币 2 枚。获得“白い粉”时图鉴追加“18 白い粉”，点击身边的滑子菇，图鉴追加“01 なめこ”。

●回到里奈的房间，调查床铺，图鉴追加“50 りなの布团”。调查窗帘，图鉴追加“13 カ－テン”。调查椅子可获得一枚硬币。

●返回事务所，将道具“白い粉”和“铜の壶”全部交给爷爷。

●剧情后和留下来的女孩まなみ对话，查看全部选择肢。

●出门来到商店街，调查郁金香可获得 3 枚硬币。

●进入商店街右侧的お果子屋，和店员对话选择全部选择肢。

●准备开门离去时，馆史郎会进入お果子屋。可以自由行动后调查馆史郎身边的狗，图鉴追加“02 きなこ”。调查店员面前那台搅拌机后获得 3 个硬币。

●返回商店街，进入挂着“OLD TIME”招牌的商店，调查门口的伞架获得 2 枚硬币。调查正前方的柜子上的橡皮筋，获得“轮ゴム”，同时图鉴内追加“03 轮ゴム”。最后和店长 KIMI 对话。

●返回商店街，前往左侧的洋服屋。调查橱窗内展示的洋装，图鉴追加“47 洋服”。调查店员面前的衣服可获得 1 枚硬币。和店员对话后得到提示让里奈前往洋服屋隔壁的占卜馆。不过此时占卜馆死活都不肯开门，我们只能继续往商店街的右侧走，返回大地图，前往驮果子屋。

●来到驮果子屋，调查冰柜，图鉴追加“20 アイスケ－ス”。调查井盖，图鉴追加“30 マンホ－ル”，调查海报，图鉴追加“45 古いポスタ－”。调查海报下面的瓶子获得 2 枚硬币。最后和看店的老奶奶对话，查看全部选择肢后，就可以返回大地图了。（在驮果子屋可以花费获得的硬币抽奖或是合成滑子菇模型）

●前往アパ－ト，调查观赏植物，图鉴追加“10 观叶植物”，调查右侧的宝箱，获得道具“金属探知机”。

●进入 102 号房间，调查仙人掌，图鉴追加“05 サボテン”，调查まなみ身后那个锥形

物品可获得 1 枚硬币，和まなみ交谈。

●返回商店街，进入占卜馆。调查水晶后，图鉴追加“42 水晶玉”，调查书本后获得 1 枚硬币。和占卜师交谈，查看全部选择肢后获得道具“バナナの皮”。

●从占卜馆出来后回到大地图，前往公园。在左侧的椅子附近可获得 1 枚硬币。调查粉红色的滑梯，图鉴追加“11 ぞうさんすべり台”。和鲨鱼男交谈，查看全部选择肢后就可以往右走，前往水饮み场。

●来到水饮み场，点击左侧的小蘑菇，图鉴追加“24 きのこ”；点击下方的毛毛虫玩具，图鉴追加“49 游具”；点击商店旁边的设施获得 2 枚硬币。点击 BANANA ICE 商店，和老板对话后将香蕉皮拿给他看。然后靠近馆史郎触发剧情。

●从事务所出来，来到森林。将 NPC 医生带回事务所后，再返回森林寻找药草。调查左侧蓝色植物获得 1 枚硬币；调查右侧足迹，图鉴追加“40 足迹”；调查花坛后和滑子菇说话，获得道具“药草”，图鉴追加“29 药草”。

●回到事务所，将药草交给医生后查看全部的选择肢。

●前往商店街喷泉右侧的お果子屋，和店员对话获得搅拌机。

●前往アパート的 102 号房间，在右下的桌子上可获得蜂蜜。将蜂蜜交给まなみ让她尝试打开。失败后来到房间外，再次将蜂蜜交给站在 101 房间门口的那只鸟，依旧发现打不开。根据提示双击蜂蜜，将橡皮筋套在罐子上就可开启了。

●返回事务所，双击搅拌机，将蜂蜜和药草全部放进去，制成“特效药”。将特效药交给医生。

●前往森林和馆史郎交谈，再返回事务所，和爷爷对话后，将“金属探知机”和“香蕉皮”分别交给爷爷。

●进入左上角爷爷的房间，调查正上方的铁处女，图鉴追加“21 じいのベッド”；调查刀具，获得 1 枚硬币；调查桌子上的金属探知器，获得道具“バナナ探知机”，最后查看所有的选择肢。

●前往森林，对右侧靠上的足迹使用“バナナ探知机”，出现隐藏通路。

●来到小屋后，调查前面的草丛，图鉴追加“37 しげみ”；调查柴火堆，图鉴追加“07 丸太”；和馆史郎交谈获得道具“伤んだバナナ”，图鉴自动追加“27 伤んだバナナ”。然后和登场的警部对话。

●进入小屋，原来这里是一座工厂。和赶来的医生ウィル交谈，剧情后把“伤んだバナナ”交给他。停电后在滑子菇光线的照射下从传送带上拿到 3 个香蕉。

第二章 袭来

●起床后调查玩偶后获得 1 枚硬币。

●来到应接室，一段对话后获得道具“小人からの手纸”。调查了全部选择肢后就可自由行动了。在右侧的沙发上可获得 1 枚硬币。

●移动到アパート，进入 102 号房间。圆形挂饰处可获得 1 枚硬币；和まなみ交谈，并将“小人からの手纸”交给她，查看全部选择肢。

●返回アパート 1 楼，在门口的伞架上获得 2 枚硬币；敲管理员室的门，和鸟人对话，查看全部选择肢。

●移动到商店街，在お果子屋门口的看板处可获得 1 枚硬币。进入洋服屋，调查收银台，获得 1 枚硬币。和店员交谈。

●移动到占卜馆，右侧的窗帘上可获得 1 枚硬币；和占卜师绫香交谈。

●移动到お果子屋，在桌子的菜单处获得 1 枚硬币；和店员以及吃饭的鲨鱼男分别交谈。

●返回大地图，前往驮果子屋。在垃圾箱处获得 3 枚硬币；和老婆婆交谈，选择“お话しをする”，查看全部选择肢。

●移动到公园，在水管里可获得 3 枚硬币；和入睡的ちさと交谈。往公园里面走，来到水饮み场，调查正下方的石头可获得 1 枚硬币。

●移动到森林，调查上方的地藏石像获得 3 枚硬币；和医生ウィル交谈之后，调查花坛左侧的草丛，会出现一只老鼠，将“小人からの手纸”拿给老鼠看。往森林深处走，小屋旁边的柴火堆可获得 2 枚硬币；工场内的机器上可获得 1 枚硬币。

●移动到ゴミ收集所，点击几次瞬间出现的小人。然后跟随小人们来到ゴミの丘，同样还是点击几次小人，就会触发剧情。点击蓝色的帆布可获得 3 枚硬币。返回ゴミ舍て场，调查石像，图鉴追加“22 石像”；调查钢琴后，图鉴追加“39 ピアノ”；调查吉他可获得 1 枚硬币。

●返回事务所，对话结束后回到里奈的房间，右下角的桌子上获得道具“身分证明书”。

●返回ゴミの丘，将“身分证明书”和“小人からの手纸”分别交给小人长老看，再次和长老交谈，查看全部选择肢。

●回到事务所，前往爷爷的房间，和爷爷对话获得道具“扩大表示装置”。

●前往アパート，对右侧地面上的发光点使用“扩大表示装置”，获得“小人の键 1”。

●前往公园，和ちさと交谈。

TIPS 游戏中玩家可获得的硬币数远超 200 个，但所持硬币数上限只到 200，所以有钱要及时花哦！

●来到商店街，和洋服屋门前的女子交谈。

●前往商店街右侧的店铺，调查左侧的壁画可获得 1 枚硬币，对柜子上的发光点使用“扩大表示装置”，然后和 KIMI 交谈，再调查发光点，获得“小人の鍵 2”。

●前往ゴミ收集所，在移动的蚂蚁处使用“扩大表示装置”，获得“小人の鍵 3”。然后往里走，将三把钥匙分别交给长老，再与长老交谈。

●前往アパ－ト的 102 号房间，和まなみ交谈。

●前往公园和ちさと交谈。

●返回ゴミの丘，敲小人家的房门叫出长老，调查全部选择肢。调查红色的雪糕筒，获得道具“坏れた三角コ－ン”；调查看板获得道具“坏れた看板”，图鉴追加“17 坏れた看板”；调查轮胎后获得道具“废タイヤ”，图鉴追加“23 废タイヤ”。

●双击道具栏的“轮胎”，除去中间的金属部分，然后移动到粉色的方块处，依次将“坏れた三角コ－ン”、“废タイヤ”、“坏れた看板”装上去。

第三章 退阵

●在应接室，调查柜子上的瓶子可获得 3 枚硬币。

●进入爷爷的房间，调查桌子左侧的红色机关，获得 1 枚硬币；和爷爷交谈，查看全部选择肢。回到里奈的房间，调查左上角滑子菇的木桩可获得 1 枚硬币。

●前往商店街，在右侧**アンティ－クショップ**内，调查罐头可获得 4 枚硬币；再前往**お**果子屋，调查最左侧的柜台可获得 1 枚硬币。

●移动到占卜馆，调查书后面的瓶子，获得 2 枚硬币；和占卜师交谈，查看全部选择肢。

●来到驮果子屋，调查屋内的糖果可获得 1 枚硬币；和红发的 NPC 交谈。

●回到事务所，进入爷爷的房间和爷爷对话，查看全部选择肢。

●移动到公园，在鲨鱼男面前的设施上可获得 2 枚硬币；和鲨鱼男交谈后调查不远处的铁罐，获得道具“**ニス**”。水饮**み**场右下角的灌木丛中可获得 3 枚硬币。

●回到爷爷的房间，将“**ニス**”交给他，然后来到应接室，再返回爷爷的房间，调查桌子上的金色汽车模型，获得道具“车消**しゴム**(改造版)”。

●返回商店街，和火鸡町长交谈。

●回到爷爷的房间和爷爷交谈。

●前往驮果子屋，和老婆婆对话，查看全部选择肢。

●前往豪邸，剧情后调查左侧机器，然后分别选择绿→黄→青。敲门和狮子男交谈。

●回到爷爷的房间和爷爷交谈。

●前往商店街的洋服屋，调查那一大排衣服可获得 2 没硬币；调查柜台上的订书器，获得“**ホッチキス**”。双击菜单里的“**ホッチキス**”，调查后获得“**ホッチキスの**针”。

●前往**アパ－ト**的 102 号房间，调查日历下面的挂饰可获得 1 枚硬币；调查桌子上的锉刀，获得道具“**ヤスリ**”，图鉴追加“32 **ヤスリ**”。在**アパ－ト** 1 楼右侧的柜子可获得 5 枚硬币。

●返回爷爷的房间，将“**ホッチキスの**针”、“**ヤスリ**”、“车消**しゴム**(改造版)”分别交给爷爷，先离开房间，片刻在回到屋内，在桌子上获得道具“车消**しゴム**(超改造版)”。

●前往商店街和町长对话，再次挑战比赛。

●回到爷爷的房间和爷爷交谈。

●前往森林，调查右上角的紫花获得 1 枚硬币；来到小屋前，调查上方的装置，获得 1 枚硬币；进入工场内会自动触发剧情。剧情结束后别忘了调查一下香蕉人出来的那道门，可获得 1 枚硬币。

●回到爷爷的房间和爷爷交谈，并将道具“车消**しゴム**(超改造版)”交还给他，过一会儿就可获得“车消**しゴム**(极改造版)”，同时图鉴追加“38 车消**しゴム**(极改造版)”。

●再次来到商店街和町长对话，获得比赛的胜利。

第四章 榜造

●在应接室内和ちさと交谈，左侧沙发可获得 2 枚硬币。在里奈房间的垃圾箱里也获得 3 枚硬币。

●前往アパ－ト的 102 号房间，和まなみ交谈。调查窗帘可获得 3 枚硬币。

●在アパ－ト的 1 楼，调查管理员的呼叫铃，获得 3 枚硬币。敲管理员房间的门，和管理员对话。

●返回事务所，分别与ちさと和爷爷交谈，得知私塾所在地。

●移动到私塾，调查黑板擦，图鉴追加“14 黑板消し”；调查墙上挂着的奇怪人偶，图鉴追加“16 不思议な人形”；调查课桌，图鉴追加“36 塾の机”；调查左上角的柜子，获得 5 枚硬币。和老师对话，查看全部选择肢，再和まなみ交谈。

●前往商店街，调查喷泉可获得 3 枚硬币；进入右侧的商店アンティ－クショップ，调查南瓜头获得 5 枚硬币；和店长 KIMI 交谈。

●再前往お果子屋，调查餐桌上的发圈，获得道具“ヘアゴム”，图鉴追加“41 ヘアゴム”；和店员交谈，查看全部选择肢。

●移动到占卜馆，调查左侧的帘子，获得 3 枚硬币；和占卜师交谈。

●移动到洋服屋，调查试衣间，获得 3 枚硬币；和店员交谈。

●前往驮果子屋，调查自动贩售机的出货口，获得 1 枚硬币；和老婆婆交谈。

●前往公园右侧的水饮み场，调查下方的毛毛虫造型设施，获得 4 枚硬币；和冰淇淋店的老板交谈。

●前往アパ－ト，敲管理员房间的门，然后和管理员交谈，查看全部选择肢。

●返回事务所和ちさと交谈。

TIPS 蘑菇模型的合成没有太明确的规律可循，但可以肯定的是用两个相同的蘑菇可以合成比该蘑菇多 1 的种类，比如两个 24 号可合成 1 个 25 号；两个相连的型号往往会合出更低一级的蘑菇，大家可以利用这个规律来收集。

●前往アパート 102 号房间，和まなみ交谈。

●前往驮果子屋，和老婆婆交谈。

●前往商店街的お果子屋，和店员交谈，查看全部选择肢。

●返回事务所，和ちさと交谈。

●前往商店街的洋服屋，从地上捡起铃铛，将铃铛和发圈组合到一起。

●前往アパート 102 号房间，将组合好的铃铛交给まなみ。

●返回事务所，和ちさと交谈。

●前往私塾，和ちさと交谈。

●来到公园，剧情中需要和秃头男对话。

●返回事务所爷爷的房间，调查前面的铁处女可获得 5 枚硬币；和爷爷对话，查看全部选择肢。然后调查旁边的蓝色水桶，获得道具“バケツ”。

●前往公园右侧的水饮み场，先到右上角的水管处接水，当水上升 2 次后就要停止；然后对沙地使用水桶，制成道具“泥团子”，图鉴追加“46 泥团子”。

●返回事务所爷爷的房间，把“泥团子”交给他，过一会儿再回房间，调查桌子上的物品，获得道具“云发生装置”；准备离开房间时会强制与爷爷对话，查看全部选择肢。

●前往公园，先对跷跷板使用“云发生装置”，然后和滑子菇对话，敲击旁边的钟，第一次起跑，第二次起跳，在恰当的时机让滑子菇落到跷跷板上。最后和秃头男对话。

●来到私塾，需要选出假的まなみ，分别是右下、右下、左上。

第五章 希望

●在应接室调查墙上的壁画，可获得 1 枚硬币。在里奈的房间里，右上角的柜子，第一排中间的抽屉里可获得 5 枚硬币。

●前往爷爷的房间，调查桌子右上角，可获得 3 枚硬币；调查铁处女，和爷爷对话。

●前往商店街的お果子屋，从桌子上获得道具“チーズ”，图鉴追加“15 チーズ”；和店员交谈。

●返回商店街，调查“OLD TIME”看板可获得 1 枚硬币；然后前往占卜馆，调查放水晶球的桌子，获得 1 枚硬币；和占卜师交谈。

●移动到洋服屋，调查挂在墙壁上的粉色洋装，获得 1 枚硬币；和店员交谈。

●移动到驮果子屋，调查店门口左侧的小板凳，获得 3 枚硬币；然后分别和老婆婆、馆史郎交谈。

●前往アパート，调查右侧的宝箱，获得 10 枚硬币；进入 102 号房间，调查床铺获得 3 枚硬币；和まなみ交谈。

●前往公园，调查右侧的椅子，获得 4 枚硬币；分别和 3 名 NPC 交谈。

●往公园右侧走，来到水饮み场，调查 BANANA ICE 的房门，获得 1 枚硬币；然后和ちさと交谈。

●返回事务所，触发与ダリア警部交谈的剧情。对话结束后去爷爷的房间，调查一下铁处女，然后返回应接室，在桌子上获得道具“予告状”，图鉴追加“43 怪盗モロコシからの予告状”。在道具栏双击打开“予告状”。

●移动到驮果子屋，和老婆婆对话，查看全部的选择肢。

●返回大地图，前往大木。调查桥断掉的地方。

●前往アパート的 102 号房间，和まなみ对话。

●移动到公园，和拉手风琴的ルゴール对话；然后往右走来到水饮み场，分别和 BANANA ICE 的店长、ちさと对话。

●移动到商店街，分别和お果子屋、洋服屋、占卜馆内的 NPC 对话。

●返回事务所，和警部交谈，查看全部的选择肢后将“予告状”拿给警部看，剧情后再与警部交谈。

●移动到豪邸，调查左侧的星星可获得 5 枚硬币；调查大门，跟随元总理进入房间。

●进入房间后，调查桌子上的开瓶器，获得道具“コルク抜き”，图鉴追加“12 コルク抜き”；调查暖炉，图鉴追加“26 暖炉”；调查右下角的

杯子，获得 7 枚硬币。

●返回事务所，进入爷爷的房间，调查右侧的马桶搋子，获得道具“ラバーカップ”。

●移动到公园右侧的水饮み场，先关掉水龙头，再调查胶皮管，获得道具“ホース”，图鉴追加“31 ホース”。

●进入豪邸的房间内，将胶皮管和马桶搋子交给元总理，获得道具“エネルギー增幅装置”。

●移动到驮果子屋，和老婆婆交谈，获得道具“短册”，图鉴追加“44 短册”。

●返回事务所，将“短册”交给ダリア警部。

●移动到大木，先让里奈上桥，然后和警部对话，再调查一下金属桥和木桥的连接处，最后和警部对话，然后俩人一起上桥。

●来到大木の干，先往左走，来到断裂处，将“チーズ”和“コルク抜き”组合成道具“穴が开いたチーズ”，将芝士交给老鼠，然后按照从左往右数：5、1、2、4、3 的顺序点击洞口，往上走来到树顶。

●将“予告状”交还给右边的玉米男，然后对水晶球使用“エネルギー增幅装置”。

巡回

（通关后玩家可以选择“おまけ　巡回”的模式。该模式相当于后日谈，主要是用来完成调查报告书和图鉴缺失的内容。另外，调查各地的物品还可获得硬币，下文就不予以累述了。）

●到公园后获得“调查报告书 探侦助手の会合を目击した”。

●移动到森林后自动前往驮果子屋，查看全部选择肢，可获得“调查报告书 メカなめこの秘密が判明した”。假如玩家此时已获得全部滑子菇模型的话，和老婆婆对话，还可获得“调查报告书 少し大人になった”。

●前往商店街，查看全部对话，获得“调查报告书 事业の失败を目击した”。

●移动到私塾，和鲨鱼男对话两次，图鉴追加“04 ブラッドさんの肌”；和町长对话1次；和骷髅男对话1次；和猫头鹰老师对话2次，图鉴追加“33 塾の先生”；最后和老鼠对话1次，图鉴追加“35 フライデイ”，获得“调查报告书 学习塾の再建を目击した”。

●前往大木，查看全部选择肢，获得“调查报告书 怪盗さんの秘密を知った”。

●移动到森林，和警部交谈，选择“依赖を受ける”。

●前往商店街的洋服屋，和店员对话。

●前往ゴミ收集所右侧的ゴミの丘，调查小人的房子，图鉴追加“08 小人さんのお家”；调查村长，图鉴追加“09 村长さんのひげ”；然后和左侧穿红衣服的小人对话。

●返回森林，和警部交谈，获得“调查报告书 少女探侦团に仲间が增えた”。

●继续往深林深处走，来到小屋前，和ウィル交谈，选择“依赖を受ける”，获得道具“特效药”。

●前往驮果子屋，将“特效药”交给馆史郎，剧情后追加“调查报告书 馆さんに特效药をあげた”。

●再度前往驮果子屋，和馆史郎交谈，选择“依赖を受ける”。

●回到森林，和警部交谈，获得“调查报告书 馆さんを警部さんに绍介した”。

●返回大地图后，再次回到森林，和警部交谈，选择“依赖を受ける”。

●前往商店街，和站在喷泉左侧的女子交谈。

●回到森林，和警部交谈，获得“调查报告书 怪盗さんの变装を见破った”。

●前往商店街，和站在洋服屋门口的女性交谈，选择“依赖を受ける”。再次和她交谈，选择“なんでもない”，然后捡起旁边地面上的硬币，将它交给女子，获得“调查报告书 特别なめコインを见つけてあげた”。

●返回大地图后，再次来到商店，和町长对话，选择“依赖を受ける”，然后要和町长玩猜拳（很难赢，大概需要反复各7、8次），获胜后获得“调查报告书 イベントの予行演习を手伝った”。

●返回大地图后，再次来到商店，和町长对话，选择“依赖を受ける”，同样还是玩猜拳，这次要连赢3把才行，获胜后获得“调查报告书 イベントの予行演习をまた手伝った”。

●返回大地图后，再次来到商店，和町长对话，选择“依赖を受ける”，这次终于不用再玩猜拳了，对话后自动获得“调查报告书 イベントの予行演习をまたまた手伝った”。

●前往商店街右侧的商店アンティ－クショップ，和店长KIMI对话，选择“依赖を受ける”。

●回到事务所，调查右上角柜子上的壶，获得道具“铜の壶”。

●进入爷爷的房间，将“铜の壶”交给爷爷。

●前往里奈的房间，调查右上角的布偶，图鉴追加“48 爆发した人形”。

●返回商店アンティ－クショップ，将“铜の壶”交给KIMI，然后分别选择2500和1500，获得“调查报告书 不用品を买い取ってもらった”。

●前往商店街的お果子屋，和滑子菇交谈，选择“依赖を受ける”，调查桌子上的芝士，获得道具“チ－ズ”，将“チ－ズ”交给滑子菇，获得“调查报告书 なめこにこっそりおやつをあげた”。

●前往事务所爷爷的房间，和爷爷交谈，选择“依赖を受ける”，获得道具“车消しゴム”。

●前往森林，调查药草后和滑子菇交谈，获得道具“药草”。

●前往豪邸，先将“药草”给狗吃，然后和元总理交谈，图鉴追加“34 元总理さんのス－ツ”；调查一下狗狗，图鉴追加“28 元总理さんの犬”；调查左边的机器，图鉴追加“19 インタ－フォン”；最后将“车消しゴム”交给元总理。

●返回爷爷的房间，和爷爷对话，获得“调查报告书 元总理さんにプレゼントを届けた”。

●前往大木的中部大木の干，调查全部的树洞，图鉴追加“06 レバ－”；和老鼠对话，选择“依赖を受ける”。

●前往豪邸，敲门后和元总理对话，选择“元总理さんを会员候补に选ぶ”。

●返回大木の干，和老鼠交谈，获得“调查报告书 タフガイクラブの会员候补を见つけた”。

●继续往大木上方走，来到大木の顶上，调查装置，图鉴追加“25 谜の机械”；和秃头男对话，选择“依赖を受ける”。

●前往豪邸，进入房间后在桌子上获得道具“コルク拔き”。

●返回大木の顶上，将“コルク拔き”交给秃头男，获得“调查报告书 メイドの土产を选んであげた”。

●前往驮果子屋，和馆史郎交谈，选择“闻く”，获得“调查报告书 少年探侦团の结成失败を目击した”。

●前往アパ－ト，敲管理员房间的门，和管理员交谈，选择“依赖を受ける”。

●进入豪邸的房间内，和元总理对话。

●返回アパ－ト，再次敲门叫出管理员，获得“调查报告书 アパ－トの名前の秘密を知った”。

●来到102号房间，和まなみ对话，选择“依赖を受ける”，获得道具“バナナの皮”。

●移动到公园右侧的水饮み场，先和BANANA ICE店的老板对话，然后把“バナナの皮”拿给他看。

●返回102号房间，将“バナナの皮”交给まなみ，获得“调查报告书 まなみの工作を手伝った”。

●来到公园，和拉风琴的人交谈，获得“调查报告书 ルゴ－ルさんの创作ジョ－クを闻いた”；和下面的骷髅男对话，选择“给料日”，获得“调查报告书 ビジネスクイズに正解した”。

●移动到公园右侧的水饮み场，和ちさと对话，选择“诱拐された”，获得“调查报告书 常识クイズに正解した”。

●前往私塾，获得“调查报告书 学习塾の末路を目击した”。

●前往驮果子屋，和馆史郎交谈，选择“闻く”，获得“调查报告书 少年探侦团の结成を目击した”。

●回到爷爷的房间，获得“调查报告书 さわり心地图监电子版の出版に失败した”。

●前往豪邸的房间，和元总理交谈，选择“大丈夫…”，获得“调查报告书 魔法の言叶を觉えた”。

●前往ゴミ收集所右侧的ゴミの丘，和村长交谈，依次选择“训练する”→“训练内容を确认する”→“训练开始”，然后要在滑子菇移动一圈的时间内点击小人超过10次以上，成功后获得“调查报告书 注意力と判断力の训练をした”。

文 白菜

动作冒险	Fate/kaleid liner 魔法少女☆伊莉雅		
A·AVG	Fate/kaleid liner プリズマ☆イリヤ		
角川Games	2014年7月31日	日版	1～4人
6480日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

经过好久、好久的延期，本作终于搭配着动画第二季的播出，出现在各位FANS面前。游戏的素质老实说不高，特别是对不起这么长的延期时间，让小编不由得怀疑这是战略性延期而并非提高品质，其目的只是想乘着动画热播捞一笔钱。总之，为了购买了本作的FANS，小编还是认认真真地打造了这篇攻略，来帮助大家快速理解这款游戏。

主菜单介绍

チュートリアル

教学模式，在这里可以学到战斗部分的基本操作。由于故事模式没有所谓的教学关卡，因此强烈建议新玩家一开始来这个模式学习一下。

按键	作用
滑杆	控制角色移动
十字键↑	锁定前方视野中的目标/取消锁定
十字键←/→	左右调整视角
十字键↓	切换锁定目标（故事模式中用不到该操作）
A	冲刺
B	跳跃/【长按】上升
X	发动卡片
Y	攻击
按住Y+十字键↓	无敌回避
L/R	卡片移动

画面解说

1.玩家HP槽。受到伤害后会削减，清空时视为战斗失败。
2.玩家SP槽。进行冲刺与上升两种行动时会消耗SP槽，清空时无法进行或维持这两种行动。
3.战斗剩余时间。故事模式中固定为60秒，60秒内未结束战斗视为战斗失败。
4.锁定警报。被敌人锁定时会出现这个警报。
5.当前锁定敌人。当敌人出现在前方时，按下十字键↑即可进行锁定，被锁定的敌人身上出现锁定光标。
6.敌人HP槽。
7.当前选择卡片。位于下屏正中央位置的卡片即为当前选择卡片。注意卡片使用后消失，但卡位不会自动推进，需要玩家自己按L/R键调整。

战斗要素

胜败条件

在战斗规定时间内，将敌人的HP槽扣光即视为胜利；相反玩家操作角色HP槽被扣光则视为失败。在故事模式下还有追加的两种失败条件：其一是剩余时间内未能击败对手，则自动判定玩家失败；其二是与英灵阶职卡的战斗中，当我方出现援军时，如果敌方英灵被我方援军击破，依然算是战斗失败。

攻击

锁定敌人时，根据与目标的距离，按下Y键的攻击会自动在远距离和近距离攻击中切换。与对手距离在三个身位以内时，会自动切换为近距离攻击。注意攻击类元素卡的判定全部为远距离攻击。

另外当攻击连续命中敌人时，会使敌人进入倒地状态。倒地的敌人在约2～3秒内无法行动、任君宰割。时间过后则会以无敌状态起身。在敌人倒地时间内以大威力的元素卡攻击是常用的战术。

SP槽

所有消耗SP的行动只有冲刺与上升。包括发动卡片在内，其他行动都是一概不消耗SP槽的。SP槽随时间经过缓缓回复，清空的SP槽大约2～3秒即可完全回满。

卡片发动

战斗中玩家最多可以装备10张元素卡片。不管是什么种类的卡片，在发动过程中角色都是处于无敌状态。如果在玩家发动卡片时，敌人也在发动卡片，那么双方很可能都会打空，这对于卡片数量有限的玩家来说就会相当吃亏。利用卡片发动的无敌时间来后发制人，也是本作的战斗技巧之一。

无敌时间

除去特定元素卡片发动带来的无敌效果外，角色能够进入无敌时间的方法有三种。一是上文提到的发动卡片；二是被敌人击倒，起身时的一段时间内；三是按住Y键输入十字键↓，角色进行后跳回避的一瞬间。其中采取后两种行动时，角色身上会闪现白光，这也是无敌状态的最大特征。

固有必杀技

发动名为“ファイナルエレメント”的攻击元素卡，即可使用该角色的固有必杀技。固有必杀技的形态、发动时间、攻击效果都是因人而异，相同点就是威力极大。如果能让固有必杀技成功命中对手，对于之后的战斗非常有利。在梦幻召唤发动中发动固有必杀技，则可以使用该英灵的固有必杀技。另外这张名为“ファイナルエレメント”的攻击元素卡不可在流程中获得。

限定召唤&梦幻召唤

当角色HP在30%以上发动阶职卡时，就称为限定召唤，能够在15秒内使用该英灵的武器，并提升攻击力。若是在30%以下时发动阶职卡，限定召唤将进阶为梦幻召唤，玩家角色的头部以下都会变成该英灵的建模，15秒以内能力完全复制该英灵能力，攻击大幅提升，并可以发动该英灵的固有必杀技。

少女たちの七日间

本作的故事模式。玩家要扮演四名主人公——伊莉雅、美游、远坂凛和露维雅其中之一，负责收集再次散落在冬木市的七枚阶职卡片。进入本模式后，首先要选择“初めから”或“つづきから”。前者是从头开始游戏，后者则是读取之前的存档进度。选择从头开始游戏的话，接下来就要选择使用的角色。故事模式下能选择的角色只有上文提到的四个角色之一，玩家将会以选择的角色为主视点推进流程，最终触发各自的两个结局；战斗方面，每个角色战斗方式都大同小异，仅固有必杀技有所区别。

角色选择完毕后，就要选择本周目游戏的难度了。本作游戏难度分为EASY、NORMAL和HARD三个等级，详细情况如下。

EASY：敌人的体力与攻击频率低，容易获得通常级别的元素卡片。

NORMAL：敌人的体力与攻击频率中等，容易获得Uncommon级别的元素卡片。

HARD：敌人的体力与攻击频率高，容易获得Rare级别的元素卡片。

总结起来就是，难度越高，高等级卡片就越容易出，但是敌人也会越强。特别是最高的HARD难度，没有一身好卡片去打几乎跟自杀无异。由于故事的进展与难度不挂钩，因此强烈建议玩家从EASY难度慢慢循序渐进打上去（反正全结局至少也要打四周目）。注意难度一经选定后，同一周目内无法更改。

流程推进

玩家有7天时间进行探索，每天可以探索不同的地点共3次，即共计21次行动机会。可以探索的地点会出现在下屏的地图上，共计7处，主要可以分为带？的地点和不带？的地点。以下详细解说。

流程菜单（选择探索地点时按B键打开）	
名称	效果
デッキカスタム	编辑卡组，同主菜单选项
图鉴	鉴赏角色建模、地图建模和角色语音，同主菜单选项
セーブ	存档。注意卡组的配置不受该存档进度影响，只跟系统存档
タイトルへ戻る	返回标题主菜单界面
オプション	设定界面，同主菜单选项
戻る	退出流程菜单

？地点

进入后就是BOSS战，随机对战7个英灵之一（包括原作中没有出现过的Archer和Lancer），胜利后即可获得对应该英灵的阶职卡片。而获胜后，当前战斗地点之后无法再次进入探索。若是在BOSS战中失败，也不会Game Over，而且日后可以重复挑战（重复挑战时同一个地点出现的英灵与上一次相同），不过每次失败都会额外消耗一次行动次数。

非？地点

调查这一类地点会随机触发三种类型的剧情事件。

元素卡片回收事件：通过随机抽选获得三张元素卡片。按下A键即可抽选。

战斗事件：与遇到的角色展开战斗。战场场景为当前地点和“梦のマジカル星”二选一。战斗胜利后通过随机抽选获得三张元素卡片；失败则一无所有。

剧情事件：与遇到的角色展开对话剧情，对话中会出现选项，选择不同选项对接下来的对话内容有所影响，但最终不会造成任何区别。剧情事件中什么都不会获得。

结局分歧

任何角色在7天内收集齐7枚阶职卡片，即进入该角色对应的GOOD END，反之则进入BAD END。4名角色共8个结局，再加上最后的职员表，一共9个结局。以上结局均可在“オプション”选项下的“おまけ”选项中鉴赏。

プリズマバトル

本作的自由对战模式。进入该模式后，首先要选择“ひとりで游ぶ”或“みんなと游ぶ”，也就是单机战斗或线下联机对战。

ひとりで游ぶ

玩家操控一名角色，与其他AI角色展开对战。该模式下首先要进行战斗设定。

バトル参加人数：参加战斗的人数。可选人数为2～4人。

バトル内容：分为“チーム战”（组队战）和“个人战”。该设定会影响到下一步的进阶设定。组队战只要所属队伍胜利即可获胜；个人战则是全员混战，留到最后的角色胜利。

マップ：战斗地图。包括流程中的7个探索地点和“梦のマジカル星”。

バトル时间：战斗时间。有60秒、99秒和无限时间三种设定。

以上设定完毕后，进入进阶设定。

キャラクター：除了故事模式中的4位魔法少女外，还可以选择7名英灵角色。英灵与魔法少女在操作上并无二致，但性能上有一定的区别，例如Caster的近身攻击速度慢、位移近，而Barsarker则无法使用通常的远程攻击。另外所有的英灵无法使用限定召唤和梦幻召唤，不过固有必杀技会有所区别。

参加チーム：只有在“バトル内容”中设定为“チーム战”时才能对该选项进行设定。可设定内容分为“ルビー”和“サファイア”，也就是红宝石队和蓝宝石队。

设定结束后，在备选的三套卡组中选择一套，然后选择对战角色，即可开始战斗。

みんなと游ぶ

与其他玩家一起战斗的线下联机模式。进入该模式后首先要设定是“ルームを作成”（创建房间）还是“ルームを検索”（搜索房间）。

ルームを作成：选择创建房间后，首先要进行房间的规则设定，内容参考上文的“ひとりで游ぶ”详细即可。完成全部设定后，即可等待其他玩家加入。

ルームを検索：直接进入进阶设定，选定使用角色、参加队伍和卡组，然后搜索附近的房间加入即可。

デッキカスタム

编辑卡组的模式。注意只有在主菜单和流程菜单中的该模式下才能进行卡组的编辑，而在战斗之前只能进行卡组的更换，所以一定要预先做好准备。玩家可以使用的卡组一共有三套，每一套共有10个卡位，可以装备总共10张卡片。在卡组选择界面下，每套卡组排第一位的卡片，即是进入战斗时自动选定的第一张卡片，玩家可以将最常使用的一张卡片放置在这个位置。该界面下卡组中红色字体显示的卡片，则是当前默认选定卡片所在的位置。

点击卡组后即可进入编辑界面。该界面上屏为卡片选择，下屏为卡位选择。用L/R键调整卡位，然后在上屏找到合适的卡片按A键即可放入。每场战斗中一张卡片只能使用一次，虽说同种类卡片可以重复选择放入且没有上限，但总数只能带上10张，因此如何搭配也是关键。本文的最后会介绍一些比较实用的卡片搭配方式。

本作中加上7张阶职卡在内，所有的卡片合计共有109种。其中除了7张阶职卡、攻击卡中的固有必杀技卡“ファイナルエレメント”与辅助卡中的5张“星のエレメント”卡以外，其余的96张卡均为同名卡的通常、Uncommon和Rare三个版本（以下简称U卡和R卡）。可以简单地认为，U卡是通常卡的上位版本，R卡则是U卡的更上位版本。以下是所有卡片的名称和效果列表。

攻击卡

名称	效果
散弹のエレメント	向前方放出魔力散弹。威力高但射程短
U/散弹のエレメント	散弹E（元素）卡的中位魔术。向前方放出魔力散弹。范围与威力提升
R/散弹のエレメント	散弹E卡的上位魔术。向前方放出魔力散弹。范围与威力进一步提升
ホーミングエレメント	放出追踪敌人的魔力弹
U/ホーミングエレメント	ホーミングE卡的中位魔术。连续放出3发追踪敌人的魔力弹
R/ホーミングエレメント	ホーミングE卡的上位魔术。连续放出5发追踪敌人的魔力弹
炎のエレメント	向前方放出火球
U/炎のエレメント	炎E卡的中位魔术。向前方连续放出2发火球，威力提升
R/炎のエレメント	炎E卡的上位魔术。向前方连续放出3发火球，威力提升
チャージエレメント	展开魔法阵向前方发射魔力蓄力炮。威力高但蓄力时间长
U/チャージエレメント	チャージE卡的中位魔术。展开魔法阵向前方发射魔力蓄力炮。威力更高但蓄力时间长
R/チャージエレメント	チャージE卡的上位魔术。展开魔法阵向前方发射魔力蓄力炮。威力超高但蓄力时间长
ポイズンエレメント	让锁定对象陷入毒状态，4秒内持续减少HP
U/ポイズンエレメント	ポイズンE卡的中位魔术。让锁定对象陷入毒状态，7秒内持续减少HP
R/ポイズンエレメント	ポイズンE卡的上位魔术。让锁定对象陷入毒状态，10秒内持续减少HP
斩击のエレメント	向前方放出飞翔斩击。斩击可贯穿障碍物与ミラーE防御卡
U/斩击のエレメント	斩击E卡的中位魔术。向前方放出强力飞翔斩击。斩击可贯穿障碍物与ミラーE防御卡
R/斩击のエレメント	斩击E卡的上位魔术。向前方放出更加强力的飞翔斩击。斩击可贯穿障碍物与ミラーE防御卡
风のエレメント	向前方放出高威力的龙卷风
U/风のエレメント	风E卡的中位魔术。向前方放出2股更高威力的龙卷风
R/风のエレメント	风E卡的上位魔术。向前方放出3股更高威力的龙卷风，并将敌人卷上高空
冰のエレメント	让冰柱出现并停留在身前的魔法阵上，按Y键发射。使用其他卡片时自动全弹发射
U/冰のエレメント	冰E卡的中位魔术。让3根冰柱出现并停留在身前的魔法阵上，按Y键发射。使用其他卡片时自动全弹发射
R/冰のエレメント	冰E卡的上位魔术。让5根冰柱出现并停留在身前的魔法阵上，按Y键发射。使用其他卡片时自动全弹发射
光のエレメント	向前方放出可多段命中的照射光线
U/光のエレメント	光E卡的中位魔术。向前方放出可多段命中的高威力照射光线
R/光のエレメント	光E卡的上位魔术。向前方放出可多段命中的更高威力照射光线
花火のエレメント	以自己为中心放出烟火攻击，可对周围造成伤害，不过攻击范围较窄
U/花火のエレメント	花火E卡的中位魔术。以自己为中心放出烟火攻击，可对周围造成高伤害，攻击范围提升
R/花火のエレメント	花火E卡的上位魔术。以自己为中心放出烟火攻击，可对周围造成更高伤害，攻击范围大幅提升
雷のエレメント	向前方放出电击，不过射程距离短
U/雷のエレメント	雷E卡的中位魔术。向前方放出广范围电击，不过射程距离短
R/雷のエレメント	雷E卡的上位魔术。向前方放出广范围电击，威力提升，不过射程距离短
ファイナルエレメント	发动操作角色的固有必杀技

防御卡

名称	效果
透明のエレメント	3秒内消失，不被锁定
U/透明のエレメント	透明E卡的中位魔术。4秒内消失，不被锁定
R/透明のエレメント	透明E卡的上位魔术。5秒内消失，不被锁定
バリアエレメント	3秒内展开防御近距离攻击的护罩，不能防御远距离攻击
U/バリアエレメント	バリアE卡的中位魔术。4秒内展开防御近距离攻击的护罩，不能防御远距离攻击
R/バリアエレメント	バリアE卡的上位魔术。5秒内展开防御近距离攻击的护罩，不能防御远距离攻击
抗魔のエレメント	向前方放出抗魔布，命中对手后使其3秒内减缓移动速度并封印攻击
U/抗魔のエレメント	抗魔E卡的中位魔术。向前方放出抗魔布，命中对手后使其4秒内减缓移动速度并封印攻击
R/抗魔のエレメント	抗魔E卡的上位魔术。向前方放出抗魔布，命中对手后使其5秒内减缓移动速度并封印攻击
ミラーエレメント	在身前展开3秒内反射远距离攻击的魔法阵
U/ミラーエレメント	ミラーE的中位魔术。在身前展开5秒内反射远距离攻击的魔法阵
R/ミラーエレメント	ミラーE的上位魔术。在身前展开7秒内反射远距离攻击的魔法阵
沼のエレメント	锁定目标的脚下出现沼泽地带，4秒内降低目标的移动速度
U/沼のエレメント	沼E卡的中位魔术。锁定目标的脚下出现沼泽地带，6秒内降低目标的移动速度
R/沼のエレメント	沼E卡的上位魔术。锁定目标的脚下出现沼泽地带，8秒内降低目标的移动速度
重力のエレメント	在身边放出重力场，进入该范围的敌人3秒内无法行动
U/重力のエレメント	重力E卡的中位魔术。在身边放出重力场，进入该范围的敌人4秒内无法行动
R/重力のエレメント	重力E卡的上位魔术。在身边放出重力场，进入该范围的敌人5秒内无法行动

名称	效果
フラッシュエレメント	向前方放出强光，6秒内剥夺对手视野
U/フラッシュエレメント	フラッシュE的中位魔术。向前方放出强光，7秒内剥夺对手视野
R/フラッシュエレメント	フラッシュE的上位魔术。向前方放出强光，8秒内剥夺对手视野
转移エレメント	将锁定目标转移至附近低空落下倒地
U/转移エレメント	转移E卡的中位魔术。将锁定目标转移至较远位置低空落下倒地
R/转移エレメント	转移E卡的上位魔术。将锁定目标转移至远位置低空落下倒地
ドレインエレメント	6秒内吸收锁定目标的SP，回复自身SP
U/ドレインエレメント	ドレインE卡的中位魔术。7秒内吸收锁定目标的SP，回复自身SP
R/ドレインエレメント	ドレインE卡的上位魔术。10秒内吸收锁定目标的SP，回复自身SP
吸引のエレメント	放出漩涡，5秒内将敌人吸引至中心部位
U/吸引のエレメント	吸引E卡的中位魔术。放出漩涡，7秒内将敌人吸引至中心部位
R/吸引のエレメント	吸引E卡的上位魔术。放出漩涡，10秒内将敌人吸引至中心部位
ペインエレメント	8秒内向锁定目标返还自己遭到伤害的25%
U/ペインエレメント	ペインE卡的中位魔术。8秒内向锁定目标返还自己遭到伤害的50%
R/ペインエレメント	ペインE卡的上位魔术。8秒内向锁定目标返还自己遭到的全部伤害

辅助卡

名称	效果
回复のエレメント	回复使用者HP10%
U/回复のエレメント	回复E卡的中位魔术。回复使用者HP30%
R/回复のエレメント	回复E卡的上位魔术。回复使用者HP50%
剑のエレメント	10秒内近距离攻击力提升为1.2倍
U/剑のエレメント	剑E卡的中位魔术。10秒内近距离攻击力提升为1.5倍
R/剑のエレメント	剑E卡的上位魔术。10秒内近距离攻击力提升为2倍
靴のエレメント	10秒内移动速度提升为1.2倍
U/靴のエレメント	靴E卡的中位魔术。10秒内移动速度提升为1.5倍
R/靴のエレメント	靴E卡的上位魔术。10秒内移动速度提升为2倍
盾のエレメント	10秒内所受伤害降低25%
U/盾のエレメント	盾E卡的中位魔术。10秒内所受伤害降低50%
R/盾のエレメント	盾E卡的上位魔术。10秒内所受伤害降低70%
弓のエレメント	10秒内远距离攻击力提升为1.2倍
U/弓のエレメント	弓E卡的中位魔术。10秒内远距离攻击力提升为1.5倍
R/弓のエレメント	弓E卡的上位魔术。10秒内远距离攻击力提升为2倍
苏生のエレメント	使用后HP归零时以HP10%的状态复活
U/苏生のエレメント	苏生E卡的中位魔术。使用后HP归零时以HP25%的状态复活
R/苏生のエレメント	苏生E卡的上位魔术。使用后HP归零时以HP50%的状态复活
解咒エレメント	3秒内不受反伤、毒、吸收、虚无、强光和抗魔布的影响
U/解咒エレメント	解咒E卡的中位魔术。5秒内不受反伤、毒、吸收、虚无、强光和抗魔布的影响
R/解咒エレメント	解咒E卡的上位魔术。10秒内不受反伤、毒、吸收、虚无、强光和抗魔布的影响
虚无のエレメント	发射虚无魔弹，命中目标在4秒内或受到下一次攻击为止无法行动
U/虚无のエレメント	虚无E卡的中位魔术。发射虚无魔弹，命中目标在7秒内或受到下一次攻击为止无法行动
R/虚无のエレメント	虚无E卡的上位魔术。发射虚无魔弹，命中目标在10秒内或受到下一次攻击为止无法行动
索敌のエレメント	4秒内用探照灯照射敌人的所处位置。对透明化敌人有效
U/索敌のエレメント	索敌E卡的中位魔术。7秒内用探照灯照射敌人的所处位置。对透明化敌人有效
R/索敌のエレメント	索敌E卡的上位魔术。10秒内用探照灯照射敌人的所处位置。对透明化敌人有效
脱出エレメント	随机传送至一个地点。传送后1秒内不受伤害
U/脱出エレメント	脱出E卡的中位魔术。随机传送至一个地点。传送后3秒内不受伤害
R/脱出エレメント	脱出E卡的上位魔术。随机传送至一个地点。传送后5秒内不受伤害
星のエレメント桃	与其他5色星E卡并用的30秒内，攻击力、移动速度提升5倍，所受伤害降低90%。不能与部分卡片并用
星のエレメント黄	与其他5色星E卡并用的30秒内，攻击力、移动速度提升5倍，所受伤害降低90%。不能与部分卡片并用
星のエレメント青	与其他5色星E卡并用的30秒内，攻击力、移动速度提升5倍，所受伤害降低90%。不能与部分卡片并用
星のエレメント赤	与其他5色星E卡并用的30秒内，攻击力、移动速度提升5倍，所受伤害降低90%。不能与部分卡片并用
星のエレメント绿	与其他5色星E卡并用的30秒内，攻击力、移动速度提升5倍，所受伤害降低90%。不能与部分卡片并用

阶职卡

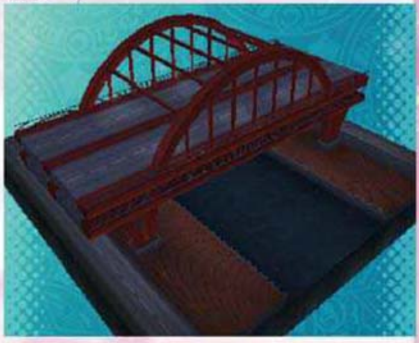
名称	效果
セイバー	15秒内，HP30%以上使用为限定召唤（只召唤出武器）、30%以下使用为梦幻召唤（头部以下全部变为英灵形态）。召唤后招式变为英灵形态，且梦幻召唤下可发动英灵的固有必杀技
アーチャー	
ランサー	
アサシン	
ライダー	
キャスター	
バーサーカー	

图鉴

鉴赏角色建模、地图建模和角色语音的模式。除了欣赏不怎么福利的角色福利以外，最实在的一点是可以观察几个战斗场景的全景建模。以下将结合实战情况为大家讲解几个战斗场景的构成与注意事项。

冬木大桥

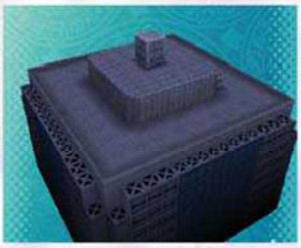
由大桥横跨两岸的场景，主要战场为其中一边的岸边和大桥上。由于游戏本身的视角问题，导致过大的场景在不借助索敌卡片的情况下很难发现敌人。即便好不容易锁定到敌人，一旦其中一方发生超过一定程度的纵向位移或跳河行为，就会失去锁定目标。故事模式下60秒的战斗，运气不好的话光寻找敌人就要消耗掉30秒，非常憋屈。在这个场景战斗的话，建议一开始就往大桥上走，敌人会有很高几率跳上桥来跟玩家展开战斗。又或者是锁定敌人后直接飞过河流来到另一侧岸边与其展开肉搏。总之这是故事模式下避之则吉的战斗场景。



郊外の森

虽说有不少树木遮住视线，但因为场景本身很小，又没有过大的高低差起伏，非常容易搜索敌人并展开战斗，是理想中的战斗场景。攻略过程中请尽量在此处展开探索剧情，进入随机战斗后也游刃有余。

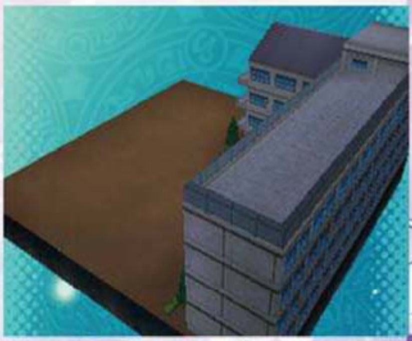
センタービル



三段高度的建筑结构，外侧四周则有掉落的空间。由于正对侧的视线遮挡非常严重，一定要有找到一次敌人后就绝不能将其放跑的觉悟。在这里如果遇上经常隐身的Assassin会非常痛苦，建议准备一套多几张索敌卡片的卡组来应对。总的来说是适合近战、不适合远战的战斗场景。

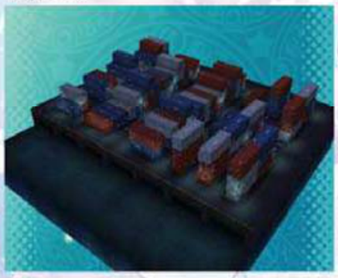
穗群原学园

主战场分别是操场与天台。操场没有任何遮蔽物，视野开阔，是非常适合战斗的地方。天台则稍微麻烦一点，得自己飞上去才行，中途还有可能与敌人错过，浪费不少时间。这个场景不同的敌人有不同的行动倾向，有的会来强攻正面，有的会躲在屋顶后，有的开场就往天台跑等你上去再狙击你。因此建议开场直接用索敌卡观察对手的动向，免得浪费寻找敌人的时间。



冬木港

与冬木大桥并列为“最不想在此战斗”的两大场景之一。大量的集装箱不仅阻碍大部分远程攻击，还严重遮挡视线，是索敌最困难的场景。这个场景的主战场一般都是被集装箱包夹的小巷道中，没有横向回避的空间，因此几乎只有采取近战换血这一种打法。遇到会隐身Assassin，能强制传送的Caster以及部分喜欢放闪光弹的敌人真是欲哭无泪。没事别来这个场景战斗，不得不来的时候也请准备一副多索敌卡的卡组。



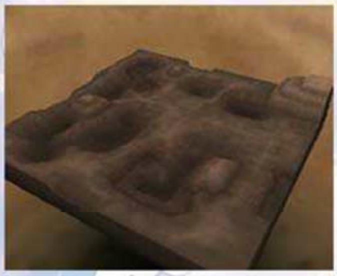
ルヴィア邸

虽然两个角落有地下通道，但故事模式下几乎用不到（也别去用），老老实实当成一个平坦的小场地来玩就好。与郊外の森一样是最适合战斗的场景。

柳洞寺

大殿前的空间虽然很宽敞，但很奇怪地战斗经常在阶梯外侧围墙旁爆发。上方平台处当成普通的平坦场地玩即可，下方阶梯附近有着显著的高低差，很多远程攻击极有可能打空，需要多加注意。

梦のマジカル星



场景本身很大，但坑坑洼洼的部分比较多，容易被当成阻挡远程攻击的战壕使用。好在几乎没有什么阻挡视线的东西，能够轻易发现敌人的位置。总的来说虽然不如几个平坦的场景打起来方便，但也不到恶心人的地步。

オプション

进入设定界面，进行按键、声音的设定和BGM、结局CG鉴赏。注意按键设定只能更改ABXY四个功能键的用处，对于游戏操作感的改善没有任何实质帮助。“おまけ”选项需要等到至少通关一次后才会开放，里面可以鉴赏包括职员表在内的9个结局，以及所有场景的BGM。

战斗心得

卡组相关

卡组的编辑无疑是本作最具研究价值的部分。以下为大家推荐几种卡组编辑的思路，在故事模式中均有不错的效果。对人战由于没有条件研究，请勿直接代入。在详细研究卡组配置之前，有几张不可或缺的卡请大家一定要先行放入卡组。

苏生のエレメント：使用后可保证复活一次。R级别的同名卡能够以50%的血量复活，非常实用。无论打怎样的卡组，都请将这张卡放置在卡组的第一位，保证开场即可使用。当然级别越高越好。

回复のエレメント：通常版的勉强可以不装，U级和R级的绝对应该至少放一张在卡组中，其回复的体力量配合苏生卡的效果，基本能够保证自己不死。

索敌のエレメント：由于时间耗尽算战斗失败，因此尽快找到敌人是非常重要的。不管什么卡组，都应该备上一张索敌卡以防万一。面对Assassin这种经常隐身的敌人，又或是在前文中提到的几个恶心场景战斗时，备上两、三张都不嫌多。

魔法远程流

除必备卡片外，其他卡片全部放入远距离攻击的攻击元素卡，而且射程越远、发动速度越快越好。不靠近敌人，就能减少被击中的可能性。一直保持远距离用远距离攻击牵制，目视对手发动卡片后，立刻发动卡片靠无敌时间回避攻击并还击。该战术适用于视野比较开阔，且障碍物较少，容易索敌的场景。但要注意对手发动“ミラーエレメント”（反射远程攻击，特征为前方出现魔法阵）后，还是得近身去作战。

近战血拼流

除必备卡片外，其他卡片全部放入防御和辅助元素卡，主要在远程反射、近身无效、减轻伤害、提升近战攻击几项之中按需选择。开场以远程反射为盾靠近敌人，然后不断进行近身攻击。攻击途中发动减轻伤害和提升近战攻击的卡片效果，然后近身无效和远程反射看敌人的攻击倾向来择一发动。近身攻击威力比较大，而且黏住后对手也不容易回避，非常适合那些恶心场景中抓住敌人一次后就打到死为止的缠斗。

能力碾压流

比较难以达成的战术。主要靠装备“星のエレメント”五色卡，然后在30秒内成为超人将对手碾掉。效果最佳的卡组，不过集齐卡片是个难点。

无限苏生流

最大程度配备全部苏生卡片，然后不断复活，利用无敌时间缠住敌人近身攻击的舍命卡组。效果意外地还很不错。

不要使用阶职卡

虽然限定召唤和梦幻召唤是原作中最大的看点，不过在本作中，小编并不推荐玩家携带阶职卡参战。原因有以下三点：

一、限定召唤有效时间15秒，但是对于玩家的输出环境并没有明显的提升。有空位放这种变身卡片，不如换成容易命中且高攻的攻击卡片来得直接了当。

二、梦幻召唤可以放英灵固有必杀技听起来好像很棒，但英灵的固有必杀技并没有说就很好用，该打不中的还是打不中。而且梦幻召唤发动条件为30%血量以下，在高难度下是一个不小心就死掉的血量，死掉之后即使复活，梦幻召唤也会强制解除，性价比实在不高。

三、梦幻召唤的建模其实就是在英灵建模照搬的基础上，把头部换成魔法少女的头部！原作中特定的造型完全没有展现出来，简直差评！

探索相关

由于冬木大桥和冬木港的战斗场景十分不友善，因此在探索阶段应该彻底避开探索这两处地点，免得触发战斗剧情，给攻略带来阻碍。

另外高难度下的战斗有一定的偶然性，就算是熟练的玩家也有可能因为一时疏忽而死亡。因此建议在带？的地点出现后还是应该尽早去挑战，免得最后发生意外，然后发现行动次数不够回收全部卡片，就无法触发GOOD END了。回收最后一张卡片前存档一下，就可以一次触发该角色的两种结局。

文 宇宙人 美编 sienna

閃乱カグラ2 真紅

せんらんかぐら2

“《闪乱神乐》系列”终于迎来了正统的第二作，这次相比起之前正统和外传三部作品变化比较大，取消了“阴阳变华”和“飞翔乱舞”等系统并同时加入了双人合作模式，同时还加入了大型的妖魔战斗　　，使得老玩家也会感到新鲜。

动作	闪乱神乐2 真红			
ACT	闪乱カグラ2 真紅			
	Marvelous	2014年8月7日	日版	1~2人
	6480日元	无对应周边	推荐玩家年龄：17岁以上	

基础系统详解

角色选择

本作可选用的角色一共有12名，其中包括国立半藏学园和蛇女子学园焰红莲队的10名成员，以及通关之后追加的隐藏角色大道寺先辈和凛。新角色神乐和奈落只会作为BOSS登场，通关后可以在更衣室中当模特，但不能不能操作出战。由于双人系统加入，选择角色的时候有“单独”和“二忍组”两个选项，选择二忍组的时候上屏幕会显示两名已经选择的角色，下屏幕会显示角色列表，通过L键和R键切换1P和2P。通关后除了两位前辈之外，飞鸟还会追加真影模式，焰也会追加红莲模式。切换方法是将光标停在她们的位置时按十字键的↑or↓。两个模式会继承普通形态的等级，但是战斗力会大幅增强，而且会在忍转身状态下开始战斗。

更换装备

增强能力的装备概念再次回归，不过不是饰品，而是独立开来的装备。装备有武器和忍石两种，其中武器只会改变角色使用武器的造型，不会改变攻击力。而忍石不会影响角色造型，但是会对忍者的能力带来极大的影响。后期一些打不动的BOSS，在装备了忍石之后会瞬间变成虐菜般简单。每名角色同时可以装备3个忍石，忍石则需要完成特殊条件任务才能获得。

更衣室

更衣室系统可以说是系列的特色了，随着游戏流程推进玩家可以获得不同的服装和饰品。游戏中可以给角色设置忍转身前后的服装，衣服被打烂之后里面的泳装也可以设置。此外还可以额外给角色戴上饰品。饰品系统可说是更衣室的精髓之一，本作跟PSV版一样，玩家可以随意设定饰品的位置和大小（包括长宽高），而且同时装备饰品的数量增加到8个，因此各位绅士可以继续发挥想象力，给自己喜欢的角色设计独一无二的“装备”了。另外本作的更衣室依然对应触摸功能和麦克风（吹气）功能。

摄影模式

本作的更衣室还追加了摄影功能，玩家给角色换上衣服饰品之后可以进行拍照拍照，游戏支持拍单人照或者两人合照，拍照的时候玩家可以自由设定角色的表情、动作和站位，还可以将剧情中的场景设置成这里的背景。甚至还可以利用AR功能，结合

现实环境拍照也行。大家精心打扮好角色之后，不妨用来拍照看看效果（我可没教你们拍什么奇怪的照片哦）。

资料室

资料室中可以查看各种游戏记录，具体项目如下：

战绩确认：查看累计击破数、最高连击数等数据。

画像阅览：查看游戏中剧情的CG画。

动画阅览：查看部分剧情过场的即时演算动画，基本上妖魔登场相关的动画都能在这里查看。

音乐再生：播放游戏中的BGM。

声音再生：可以听角色们的语音，从系统到战斗的语音全部收录在内，而且除了12位女主角之外，神乐、奈落、雾夜、道元等角色的语音也一并收录在这里。

ノベル阅览：阅读本作的剧情文本。

敌图鉴：查看所有敌人的3D建模。

用语集：查看本作跟设定相关词语的注释，不熟悉系列设定和剧情的玩家可以在这里科普一下。

ステータス确认：查看角色参数，由于界面设计的变化，选角色的界面中无法直接查看角色的攻击力防御力等数据，只能到这里来查看。

忍务执行

本作主线剧情是以忍务的形式进行，一共有5大章节，每个章节有十多个忍务，全部是按顺序开启，玩家必须完成上一个忍务后才会开启下一个，剧情则穿插在这些忍务之间。所有忍务第一次挑战的时候是有指定角色的，玩家只能用该角色来打，之后重复挑战时才能自由选择角色。每完成一个新的忍务，剧情之后会自动进入下一个，没有退出的选项，但是中间有存档提示。如果想回去大本营可以在START菜单中选择“忍务放弃”。

另外，忍务还有易、普、爆三个难度供玩家选择，在选择忍务的菜单按十字键←or→可以调节。不同难度下忍务的评价是分开计算的。爆难度的难度系数非常高，建议二周目把角色等级练高，然后配上好的忍石再挑战。

妖魔之巣

本作新增的模式，类似于生存模式。妖魔之巣一共有14层，每一层的关卡数量跟层数相同，第1层只有1关，第14层有14关。关卡路线呈三角形，打过一关之后可以进入下一层，并且会开启跟上一层邻接的两关。曾经打过的楼层和关卡会被记录下来，玩家下次挑战可以直接选择已经开启的邻接关卡挑战，但是经验值不如从第一层打下去高。进入下一关的时候会保留上一关结束时衣服的状态和忍法槽数量，血量只会回复一点点。玩家操作的角色如果倒下，不会自动切换另一位角色而是直接算输，但是同伴死了还是能过一段时间满血复活，或者用救援救起来。所以挑战的时候要尽量保证自己不死，自己HP不多而同伴还比较充裕的时候应该果断换人。

妖魔之巣的难度不高，前面的楼层都非常简单，到第9、10层时才稍微难一些，但是装备了忍石或者等级练上去之后也会很轻松。第13、14层一开始是封锁的，要通关之后才能进入，强度跟普通难度主线最后几场战斗差不多。完成妖魔之巣的关卡可以获得武器饰品等，挑战的角色也能获得经验值，所以主线打不过的时候建议到妖魔之巣练级。

战斗系统

基本操作

按键	作用
A键	换人/救援
B键	跳跃，可二段跳
X键	重攻击
Y键	轻攻击
十字键↑	锁定最近的敌人
十字键←/→	切换锁定目标
十字键↓	发动命悬
R键	投掷忍锁追击，配合摇杆使用是冲刺，长按是奔跑
L键	发动忍转身

特殊操作

空中L键	发动空中秘传忍法（忍转身状态限定）
L+Y键	发动秘传忍法1
L+X键	发动秘传忍法2
冲刺中X/Y键	疾走攻击
A键长按	召唤同伴到身边对锁定的目标进行攻击

忍转身

角色初始默认是以日常服装出战的，此时的战斗力相对比较弱。消耗1格忍法槽的卷轴就可以发动忍转身，忍转身的时候会出现华丽的变身动画，变身之后角色的服装会换成战斗用的忍装束，并且HP会全部回复。忍转身的时候攻击力和防御力会稍微提升，连段招式会发生一些变化（但感觉某些角色忍转身前的招式更实用）。此外最重要的一点是可以使用秘传忍法，能够为战斗带来更高的输出以及有效的保命手段。

秘传忍法

随着角色攻击命中敌人或者连段数增加，HP下方的卷轴——即秘传忍法槽会慢慢增加。忍转身之后就能使用秘传忍法了。每个角色自己有三种秘传忍法，其中一种在空中按L键使用，消耗1格忍法槽。另外还有两种是地面的，分别是秘传忍法1（L+Y键使用，消耗1格忍法槽）和秘传忍法2（L+X键使用，消耗2格忍法槽）。不同角色

的秘传忍法动作效果和维持时间都不一样，威力和性能也各有不同。不过除了玩家角色之外，所有角色作为敌人登场的时候也会使用秘传忍法。秘传忍法发动的时候完全无敌，而且不像PSV版那样可以用秘传忍法2打断秘传1。所以敌人发动时要注意躲开，不过我方要是把秘传忍法运用得当不仅能提高输出压制敌人，还能在危险的时候给自己保命。

另外，两人出战的时候按L+A键可以发动合体秘传忍法，合体秘传忍法会出现华丽的动画特写（原本普通秘传忍法的特写则被取消了），如果两名角色在剧情中有联系，秘传忍法还会有特别的动作和台词。合体秘传忍法会同时消耗两名角色3格忍法槽。代价可说非常高，但是威力受两名角色之间的好感度影响，所以必须要在好感度高的状态下才能发挥出合体秘传忍法的真正威力。好感度低的时候则不推荐使用。

命悬

系列以往通过降低自己的防御力大幅提升攻击力的命驱系统被取消了，取而代之的是这个命悬系统。忍转身状态下如果将忍法槽蓄满，按十字键↓就能发动命悬。此时角色会主动脱光身上剩下的衣服（剩下泳装），此时HP会缓缓下降，但取而代之的是速度是平时的两倍，攻击力会随着连击数增加而递增，攻击敌人可以回复自己的HP，而且最重要最霸道的一点是能够无限制地发动秘传忍法！命悬状态会维持一定时间，时间结束后会还原，并且忍法槽会全部耗光。可以说是非常霸道但也很危险的状态。一般来说是BOSS战或者快过关的时候使用，发动之后全程无脑秘传忍法直接结束战斗。

TIPS：合体秘传忍法还会强制中断命悬状态，因此没事最好别乱乱用。

忍锁投掷&飞翔追击

取代了飞翔乱舞的系统，在锁定敌人的状态下，玩家不推摇杆直接按R键，角色便会扔出飞行道具攻击锁定目标，并且无视距离快速飞跃到目标身边，此时便可以用空中连段对目标进行攻击。这个技巧通常用于快速接近敌人，追击被打飞的敌人，以及打大型BOSS的时候攻击高处的部位。这个技巧在游戏中被称为“八艘飞び”，本文简称为“飞翔追击”。基本上只要是锁定了敌人就能进行飞翔追击，并不需要事先打飞敌人，而且在空中也没有追击次数限制。所以可以说是飞翔乱舞的强化版。不过因为本作锁定功能比较差，所以经常出现飞过去之后打不到人的情况。

二人合作系统

能够选择两名角色一起并肩作战是本作新增的系统，两人出战的时候玩家除了可以随时切换操作的角色之外，两人之间还有很多互动合作。

通常情况下按A键是直接更换操作的角色，换人的时候，同伴会瞬移到现在角色所在的位置。如果在锁定敌人的状态下，将对手打飞的时候发动换人，更换角色后会马上投掷忍锁并使出飞翔追击。此外，如果在受到敌人攻击前的一瞬间使用换人的话，换出来的角色会瞬间对攻击的敌人进行反击，反击成功的话会强制破坏对方的衣服。

长按A键可以将同伴召唤到身边，并对锁定的敌人使用空中追击（不换人），利用这个方法也可以对敌人进行无缝的打击，进一步提高伤害，不过同伴的攻击是不会计算连击数的，如果纯粹想延续连击还不如直接换人。另外，同伴倒下的时候，靠近按A键可以消耗1格忍法槽将其满血救活，就算不救，过一段时间也会满血复活。

主要BOSS战攻略

介绍BOSS之前先说说本作的流程，总的来说本作的流程非常简单，每一关的大致程序也是打过一批杂兵走到关卡尽头跟其中一名角色或者BOSS打，也有只打BOSS或者只打杂兵的关卡。普通难度下就算中间不重复去刷关卡，一直打到第五章都没问题的。进入第五章第二次打妖魔版道元的时候难度会一下子提高很多，可能会出现卡关。但此时可以去打特殊条件忍务，打过前5关获得提升攻击力和防御力的忍石就能回去虐他了。而大型妖魔主要都集中在最后一章，下面将为大家逐一分析它们的打法。

妖魔众

虽然庞大的妖魔作为本作的敌人登场让游戏增添了不少特色，但是妖魔众绝对是最水的妖魔了……因为这10个人可以说只是套了个马甲的其他角色，攻击动作也是一模一样的（而且还没有爆衣特写），所以这里就不叙述怎么打了，以下是10座各自对应的角色。

序列	对应角色动作
第十座	春花
第九座	云雀
第八座	未来
第七座	柳生
第六座	日影
第五座	葛城
第四座	咏
第叁座	斑鸠
第贰座	焰
第壹座	飞鸟

BOSS：怨楼血

作为本作第一章就出现的妖魔，作用很大程度上是让玩家体验一下妖魔战魅力的，流程中的怨楼血难度不高，但由于第一战只有飞鸟一人，太鲁莽很容易会输掉，所以切忌猛攻，抓住BOSS的硬直从侧面攻击即可。BOSS常用的攻击是后面4个头部砸向地面，范围看似很大但其实判定比较松，对地面有较大威胁，但我方一般是跳跃一次的高度攻击头部的（默认锁定部位也是头部），如果看到BOSS要出招的时候，往后一个二段跳就有很高几率躲开。反而呆在BOSS身后时它会使用甩尾攻击，范围比较大不容易躲避，被甩到有可能被破衣。实在躲不开的攻击可以马上用秘传忍法的无敌时间躲过去，BOSS很容易被打出眩晕，这时用普通攻击进攻赚回忍法槽即可。

BOSS：十罗

面目狰狞的BOSS，主线中会在第二章最后出现。BOSS外形是两个球，HP独立分开。BOSS主要攻击手段是快速在场地内来回冲撞。冲撞的过程除了二段跳之外几乎没有有效的回避手段，更别提追击了，所以战斗难免会拖得比较长。不过冲撞的时候通常另一个球会在场地内发呆，此时应该集中攻击没有动的球。当一个球停下来的时候，另一个球才会运动。此时集中攻击停下来的球即可。球停下来的时候会发射大量黑色的追踪炮弹，这些炮弹可以直接打回去给BOSS造成伤害。第一次打默认角色是凛和焰，虽然没有远程攻击但两名角色实力都比较强，可以轻松解决。

BOSS：道元

虽然道元勉强算是个人形，但绝对是本作最烦人的BOSS之一，因为他很难被打出硬直，发动攻击的时候甚至带有无敌效果，更无耻的是攻击范围大，突进距离长，经常跑到视野外面，还没来得及找到他就会赏你一个突进把你撞飞然后再次跑到视野外面。笔者推荐用判定较强的空中重攻击来进攻，同时积蓄忍法槽。BOSS在攻击之前一般都会怪叫一声，听到之后马上逃即可。蓄满忍法槽后发动命悬然后重创他吧。剧情中要跟他打两次，第一次是第二章的时候，角色是焰和凛，用上述的方法可以相对轻松地解决。第二次是接近终盘的时候，角色指定焰和飞鸟，此时他的实力会大幅飞跃，如果之前没练过级就算普通难度也不容易对付，实在打不过的话推荐大家刷些忍石出来，这样难度会大幅下降。

BOSS：魅发

非常简单的BOSS，虽然到最终章才会出现，但第一次挑战指定角色是大道寺先辈和凛，所以难度几乎没有。跟十罗一样，BOSS有两个，场地是屋顶，它们只会呆在屋顶的两边不会移动，攻击其中一个的时候，另一个会用远程攻击支援，但是远程攻击是可以打回去的，威胁不大。善用援护系统来击可以轻松实现各个击破。笔者推荐先消灭右边那只，因为它的远程攻击带麻痹效果。

BOSS：莫莝

体型非常大的BOSS，而且攻击范围很广。BOSS的伤害判定位置比较少，不过跟着锁定光标的位置打就没问题了。一开始要先攻击船上面的触手，等触手伸开了之后再攻击乳房上的人头。除了这些位置之外，其他地方几乎都没有伤害判定的。特别是乳房的判定很小，建议用飞翔追击冲过去，在BOSS的肚皮上站好了再打。BOSS常用的攻击是喷墨，伤害不高但是追向效果很强，而且会造成连续伤害。触手拍打的范围很大，很容易造成眩晕和衣服破坏。站在BOSS的肚皮上时，它则会用触手拍打自己的肚皮攻击，及时跳起来即可。此外，BOSS受到一定程度伤害之后，肚脐的位置会使用“吸星大法”，如果不小心被吸住之后会被喷得很远，并且受到不低的伤害，被打飞之后可以直接用忍锁和飞翔追击拉回肚皮上。

BOSS：真ナル怨楼伽

虽然名字是大蛇的真正形态，但无论外形还是攻击动作都跟原版相差很远。要说的话，更像是巨型的“人马”。BOSS擅长各种范围超大的光束攻击，特别是从天而降的光柱不容易躲开。此外还很喜欢奔跑冲撞，如果拉开距离被撞过来几乎逃不掉的。平时尽量用忍锁快速靠近并且攻击其本体积蓄忍法槽，发现它使用大招的时候可以用秘传忍法的无敌时间躲过去，同时进一步重创它。另外，BOSS遭到连续攻击也很容易发生眩晕状态，此时是积蓄忍法槽的机会。如果顺利将忍法槽蓄满的话，可以发动命悬将其速杀。首次挑战默认角色是飞鸟和焰，飞鸟的空中秘传忍法伤害段数比较多持续时间长，无论进攻还是躲避攻击都有不错的效果。

BOSS：真·神乐

本作的最终BOSS，拥有瞬移能力，发动的时候身体会变成白色的光球并且进入无敌状态，无论脱离还是偷袭她都会用到这招。主要攻击手段则是范围加判定比较强的红白相间的光束。HP槽变成蓝色之后会发动一次必杀技，此时镜头会变成固定视角，神乐会使出两发光束射击，此时我方不能使用秘传忍法，所以只能在中间躲过去。HP剩下最后一行的时候还会发动另一招必杀技，此时画面会上下颠倒，之后会凭空出现大量的针刺攻击。伤害和威力非常高，而且不容易躲避，所以战斗前期尽量保留一定血量，如果HP不多可以先让其中一人死掉再救活，让她能回复HP，这样就可以硬撑过去。这场战斗指定角色是真影飞鸟和红莲之焰，两人算得上是本作最强的可操作角色，所以难度不算高。

特殊条件忍务攻略

特殊条件忍务是本作的挑战模式，跟妖魔之巢一样在一个空旷的地方跟一些杂兵战斗。不过战斗通常附带了一些特殊条件，玩家要达成特定条件，或者在条件的限制内打倒全部敌人才能完成。特殊条件忍务能获得很多强力的忍石，可以大幅降低主线的难度，当然对高难度的特殊条件忍务也有帮助。在详细讲解之前，先给大家说两点

会非常轻松；2.空中重攻击（特别是真影飞鸟的）是神技，抗打断判定强而且吹飞效果出众，虽然连续用起来很无聊，但毫无疑问是挑战这个模式的主力技，无论追求无伤还是要快速积蓄忍法槽，又或者要压制BOSS等等，都可以用这招来解决。

建议：1.后面一些难的关卡尽量通关了之后，解锁了真影飞鸟和红莲之焰后再来挑战，特别用真影飞鸟

1 地上战斗忍务

成功条件：全灭敌人
失败条件：死亡
奖励忍石：地上攻击强化
要点：玩家必须用地上攻击才能给敌人造成伤害，敌人都是空中的，空中攻击将她们打下来后击杀即可。

2 空中战斗忍务

成功条件：全灭敌人
失败条件：死亡
奖励忍石：空中攻击强化
要点：玩家必须用空中攻击才能给敌人造成伤害，只要玩家在空中发动攻击即可，不需要将敌人打飞，直接用飞翔追击即可轻松完成。

3 弾き返し忍务

成功条件：全灭敌人
失败条件：死亡
奖励忍石：防御力增加
要点：玩家必须将敌人的飞行道具打回去才能给敌人造成伤害，站在角落慢慢弹反对手的攻击即可，不过要注意某些敌人会用火弓箭，陷入燃烧状态会损失不少HP。

4 疾走攻击忍务

成功条件：全灭敌人
失败条件：死亡
奖励忍石：攻击力增加
要点：玩家必须用疾走攻击才能给敌人造成伤害，可轻松解决的忍务。

5 障害物破坏忍务

成功条件：将全部箱子破坏掉
失败条件：时间结束
奖励忍石：攻击速度上升
要点：在限时内拆掉场地内所有箱子，场地内的箱子不多，限时只有30秒，勉强够用。

6 空中停滞忍务

成功条件：在空中停留60秒
失败条件：死亡
奖励忍石：攻击范围扩大
要点：关卡的敌人会不断出现，在空中停留60秒即可过关，善用飞翔追击即可轻松完成，因为失败条件只有战死一项，所以多尝试就能过关。

7 协力战斗忍务

成功条件：全灭敌人
失败条件：死亡
奖励忍石：好感度上升增加
要点：玩家必须用协力攻击才能给敌人造成伤害，全程用协力攻击即可。

8 全脱战斗忍务

成功条件：全灭敌人
失败条件：死亡，任意敌人没有脱光就杀掉
奖励忍石：服破坏力增加
要点：玩家必须将所有敌人的衣服脱光再杀掉，如果没脱光就杀会直接失败，还好敌人的HP和防御力比较高，没装备忍石的情况下有足够的时间破衣服。

9 秘传忍法忍务

成功条件：全灭敌人
失败条件：死亡
奖励忍石：秘传忍法强化
要点：玩家必须用秘传忍法才能给敌人造成伤害，敌人是魔人形态的道元，注意他的某些攻击带无敌，建议趁它攻击空档用空中重攻击将其打飞，蓄满忍法槽后用秘传忍法连发速杀。

10 合体秘传忍务

成功条件：全灭敌人
失败条件：死亡
奖励忍石：状态异常率增加
要点：玩家必须用合体秘传忍法才能给敌人造成伤害，敌人是动作跟飞鸟和焰一样的两个妖魔，因为只能用合体秘传忍法，所以时间耗得比较长，建议让好感度高的角色组合来打。

11 合体秘传忍务

成功条件：全灭敌人
失败条件：死亡
奖励忍石：火伤属性无效
要点：在不使用秘传忍法的前提下完成忍务，忍转身和命悬模式可以使用，而且敌人都是杂兵，所以影响不大。

12 忍转身禁止忍务

成功条件：全灭敌人
失败条件：死亡
奖励忍石：毒属性无效
要点：这个忍务中无法使用忍转身，因此变相禁了秘传忍法，但是如果选真影飞鸟或者红莲之焰出战时就默认在忍转身状态，所以不受影响，故推荐这两名角色。

13 交代禁止忍务

成功条件：全灭敌人
失败条件：死亡
奖励忍石：感电属性无效
要点：忍务中无法交换角色，不过敌人强度不高，不换人没有太大影响。

14 体力减少忍务

成功条件：全灭敌人
失败条件：死亡
奖励忍石：冻结属性无效
要点：忍务中角色的体力会缓缓减少，速战速决即可。

15 连闪繋ぎ忍务

成功条件：达成1000连闪
失败条件：死亡
奖励忍石：魅了属性无效
要点：这个忍务中的敌人是无限出现的，达成1000连闪就会自动完成，角色推荐未来，用X键切换到机关枪模式并全程扫射（要连按Y键，不能长按），很快就能完成。

16 护卫忍务

成功条件：全灭敌人
失败条件：自己或者同伴死亡
奖励忍石：复活时强化
要点：失败条件是同伴死亡，虽说敌人会积极攻击同伴，但由于可以换人，所以只要注意同伴的血量就不用担心她会被打死，自己速战速决即可。

17 命悬忍务

成功条件：全灭敌人
失败条件：死亡
奖励忍石：同伴体力回复上升
要点：只有在命悬状态下才能给敌人造成伤害，开场之后尽快积蓄忍法槽，成功发动一次命悬基本上就足以完场了。

18 生存忍务·壹

成功条件：坚持1分钟
失败条件：死亡
奖励忍石：同伴忍力回复上升

19 生存忍务·贰

成功条件：坚持1分钟
失败条件：死亡
奖励忍石：同伴体力自动回复

20 生存忍务·叁

成功条件：坚持1分钟
失败条件：死亡
奖励忍石：同伴忍力自动回复
要点：这三个忍务中所有敌人都是无敌的，成功熬过1分钟就能完场，敌人都是比较高级的杂兵，建议装备防御力上升的忍石，并且积极用空中重攻击进攻积蓄忍法槽，蓄满之后绕场跑，危险的时候就发动秘传忍法保命，坚持一分钟不难。

21 妖魔讨伐忍务·壹

成功条件：60秒内击败怨楼血
失败条件：死亡或时间结束
奖励忍石：火属性附加
要点：限时是60秒，由于限定一名角色出战，推荐用真影飞鸟或者红莲之焰打，这样可以省去发动忍转身的时间。忍石最好选择攻击力提升、秘传忍法加强和空中攻击强化的忍石，开场后用空中重攻击连发快速积蓄忍法槽，然后发动命悬以及秘传忍法连发就能将BOSS速杀，这个方法对下面的BOSS基本上通用。

22 妖魔讨伐忍务·贰

成功条件：60秒内击败十罗
失败条件：死亡或时间结束
奖励忍石：毒属性附加
要点：十罗是比较喜欢跑动的BOSS，而且跑起来就很难追上，通常的时候建议先切换锁定没跑的那只用空中重攻击配秘传忍法速杀，同时保存一些忍法槽，另一只停下来的时候快速靠近并用秘传忍法。BOSS很容易被打出眩晕，所以它们停下来一次基本上就能解决了。

23 妖魔讨伐忍务·叁

成功条件：60秒内击败魅发
失败条件：死亡或时间结束
奖励忍石：感电属性附加
要点：最简单的BOSS之一，因为不会移动而且场地不大，所以速杀也很简单。

24 妖魔讨伐忍务·肆

成功条件：60秒内击败
失败条件：死亡或时间结束
奖励忍石：冻结属性附加
要点：记住这个BOSS一定要先拆掉船上的两根触手，然后在攻击胸部上的头，BOSS的防御力比较高，要特别注意时间，因为BOSS体型大而且身上的伤害判定就那么一点地方，所以攻击的时候一定要注意调好位置，不然会无法造成伤害浪费了时间。

25 妖魔讨伐忍务·伍

成功条件：60秒内击败真ナル怨楼血
失败条件：死亡或时间结束
奖励忍石：魅了属性附加
要点：BOSS喜欢跑动而且有不少大范围的攻击，打法跟普通的怨楼血差不多，尽量躲开它的攻击，靠近后发动命悬配合秘传忍法速杀。

26 连闪持续忍务

成功条件：不断连闪数的前提下全灭敌人
失败条件：死亡或连闪数中断
奖励忍石：随机发动其他忍石的效果
要点：笔者认为最难的特殊条件忍务，因为本作的锁定系统实在太烂了。推荐用未来，切换到机关枪模式在一旁连射即可，地面的人几乎都可以连击解决，空中的敌人会丢下飞行道具，机枪虽然不会对空，但是可以反弹她们的飞行道具并将其击落，当地面没人的时候再按R键使用空中追击即可。不过因为连闪的有效维持时间很短，所以还是很看运气。

27 无伤战斗忍务·壹

成功条件：全灭敌人
失败条件：被任意攻击击中
奖励忍石：自己体力回复上升

28 无伤战斗忍务·贰

成功条件：全灭敌人
失败条件：被任意攻击击中
奖励忍石：自己忍力回复上升
要点：这两个忍务的敌人虽然都是比较高级的杂兵，但数量不多，所以实际上不算难，空中重攻击的战术通用，不过要注意不要乱用秘传忍法，因为秘传忍法结束后的硬直时间内有可能遭到攻击

29 连续战斗忍务·壹

成功条件：击杀全部BOSS
失败条件：死亡
奖励忍石：自己体力自动回复
要点：BOSS RUSH模式，只能选择一名角色，对妖魔众全员。不过妖魔众是以两人一组的形式出现，打完之后能回复HP和衣服状态进入下一场，战胜全部人就能结束。

30 连续战斗忍务·贰

成功条件：击杀全部BOSS
失败条件：死亡
奖励忍石：自己忍力自动回复
要点：同样是BOSS RUSH模式，分别打完道元、奈落、神乐和真·神乐。道元可以用真影飞鸟的空中重攻击屈死，之后的BOSS都没特别难的地方。不过注意最后打真·神乐的时候不要随意发动命悬，因为命悬状态本身是没无敌的，此时一旦遭到BOSS的必杀技攻击，惟一保命的秘传忍法就会被封锁，倒霉的有可能被秒杀，导致功亏一篑。

文 库玛 美编 Juxi

妖怪ウォッチ2 元祖 本家

阔别一年后，“《妖怪手表》系列”的新作又来到了玩家面前，此次的《妖怪手表2》不仅以双版本的形式发售，游戏内容也在继承了前作经典元素的基础上，对原有系统进行了细节改良且增加了不少全新要素。除此之外更为丰富的世界观和全新场景也让这个光怪陆离的妖怪世界变得更加热闹了起来。今年的夏日有着这些卖萌妖怪的再次陪伴，一定会让你拥有一番别样的美好回忆！

角色扮演 RPG	妖怪手表2 元祖・本家 妖怪ウォッチ2 元祖・本家		
Level-5	2014年7月10日	日版	1～4人
4968日元	对应邂逅通信/无意识通信	推荐玩家年龄：全年龄	

系统详解

游戏操作

一般画面

按键	操作
滑杆	移动/选择/（观察模式下）移动镜头
十字键	（观察模式下）移动镜头/选择
十字键↑	在妖怪手表与普通手表之间进行切换
十字键↓	在步行与骑自行车之间进行切换
X	使用妖怪Pad
Y	使用妖怪手表的对焦镜头
A	确定/对话/调查/（骑自行车时）按铃铛
B	（移动时）加速跑/（骑自行车时）加速骑/取消
L/R	调整画面镜头
L+R	重新对准画面镜头
Start	暂停，可选择继续游戏（ゲームをつづける）或返回标题菜单（タイトルにもどる）

战斗画面

按键	操作
滑杆/十字键	选择指令/（瞄准时）对准镜头
X	快进战斗
A	确定
B	返回/取消
L	向左旋转战斗队形圈（メンバーサークル）
R	向右旋转战斗队形圈
Start	暂停，可选择继续游戏（ゲームをつづける）、返回标题菜单（タイトルにもどる）或投降（降参する）

其他操作

按键	操作
十字键	选择
A	确定
B	返回、取消
A/B/L/R/十字键	快进对话
L/R	切换菜单
START	跳过剧情动画

注：本作的所有操作也可使用触控笔在下屏进行。除直接在屏幕上点选项目外，当主人公处于一般场景画面时，用触控笔在下屏划动可让主人公进行移动，箭头指向表明移动方向，箭头显示越长主人公的移动速度就越快。

普通场景

普通场景的画面

❶	妖怪手表：可在查看时间的手表模式和探测妖怪位置的雷达模式中进行切换
❷	天气状态
❸	目标（もくてき）：主人公停止移动时会显示目前需达成的目标
❹	妖怪Pad（ようかいパッド）：进入程序菜单
❺	镜头（レンズ）：在上屏画面进行搜索
❻	雷达（レーダー）：点击可切换妖怪手表的模式
❼	自行车（じてんしゃ）：点击可在骑车和行走状态间进行切换
❽	镜头逆时针转动
❾	镜头顺时针转动
❿	网络连接：选择“はい”可以连接网络
⓫	迷你地图：显示当前场景周围的情况
⓬	场景名称显示：可关闭或开启场景中的地名显示
⓭	迷你地图的远近切换
⓮	抓取图标，点击后可在下屏用触控笔拖动迷你地图查看整个场景

Tips 在与敌人进行战斗时用笔点选它们，可得知该妖怪的攻击属性、所属势力以及喜欢的食物等提示。

普通场景中的行动

移动

玩家在使用滑杆让主角进行移动时，可同时按下B键让其进行加速跑。在进行加速跑时右上的体力槽会逐渐减少，如果体力槽耗尽的话主角的行动就会减慢并需要停下来休息一段时间。喝下スタミナム或スタミナムアルファ后，体力就会在一段时间内不会下降。利用加速跑可以摆脱追赶主角的妖怪。

调查&对话

在靠近树木、草丛、池塘和自动贩卖机等场景时有时会出现放大镜图标，此时点击A键可进入观察模式（ウォッチモード）进行详细调查。调查一些有感叹号图标的特定物品有时也能触发事件。

当角色的头上出现对话框或感叹号图标时，主角可与之进行对话触发剧情、接受任务或者得到奖励等。

捕虫

调查有放大镜标志的树木或草丛即可进入捕虫的画面。当捕虫的对焦镜头对准虫子时按A键，或者用触控笔点击下方画面的话会开始转动轮盘，再次按A键或者用触控笔点击画面会让轮盘停止转动。轮盘的停止分两种，一种是在按下A键后轮盘还会继续转动一会儿才会慢慢停下的模式，如果指针停在转盘的黄色格子上就可以捉住虫子，若停在红色格子上的话捕捉到的就是珍稀虫类（带有★符号的虫子）；有时在前者结束后会接续另一种按A键后即停的轮盘游戏，此时只要停在格子上就可以捉住虫。

在轮盘转动时按Y键使用超级黑蜜（スーパー黒みつ）可以增加捕捉的几率。用虫子在丛林猎人（ジャングルハンター）商店中可以交换点数继而换取物品，具体的虫子捕捉地点及可兑换点数请参看后文“地图场景”章节中丛林猎人的相关内容。

钓鱼

调查海边或河边的垂钓点，再用镜头对准水中的鱼。当画面出现“まわせ”的指示时，用触控笔转动画面下方的线盘，但要注意的是此时上屏画面的色条一旦走向最左侧时玩家就需快速转动线盘，走向最右方的话则需短暂松开线盘，重复这两个步骤使色条尽量保持在中间位置，等画面上出现“巻きあげろ！”的指示时快速转动线盘，让色条抵达最右侧就可以将鱼钓起，使用鱼饵可以增加场景中鱼的数量。

用鱼在丛林猎人商店中可以交换点数继而换取物品，具体的鱼的垂钓地点及可兑换点数请参看后文“地图场景”章节中丛林猎人的相关内容。

开启宝箱

在靠近宝箱时按A键可开启它获得里面的物品，宝箱分为以下两种。

宝箱	说明
紫色宝箱	拿走里面的东西后，过一段时间此宝箱会再度出现，玩家可以再次拿取物品
黄色宝箱	宝箱里的东西只能拿一次

拾取道具

拾起地上亮闪闪的东西可以获得各种各样的道具奖励。

使用妖怪手表

和前作一样，妖怪手表除了可以用来看时间外，还可以用来探测附近隐藏妖怪。当雷达指针开始旋转并发出红光的话说明附近有妖怪潜伏；发出的光若为粉红色则说明附近潜伏着特殊妖怪或物体。雷达检测到妖怪时，手表图标左上角的字母会显示该妖怪在全体妖怪中的所处的等级（ランク）。

▼在游戏场景中还设有手表锁定（ウォッチロック）的路障，只有在手表处于或者高于门口显示的手表等级的状态才能解锁进入。

在普通场景画面或是观察模式下发现妖怪时，需要用触控笔找寻上屏中有妖气反应的地方，长时间将镜头对准妖怪至分析槽变满的话妖怪就会现身。要注意的是一旦长时间没有锁定妖怪就会被它溜掉。

妖怪Pad

在游戏中的功能菜单统称妖怪Pad，随着主线的推进，妖怪Pad的功能会变得越来越充实。

妖怪Pad的画面

❶ 妖怪手表的等级	❽ 程序图标
❷ 参加战斗的妖怪	❾ 程序图标的解说
❸ 妖怪的名称	❿ 返回
❹ 妖怪的具体级数（レベル）	⓫ 移动程序图标
❺ 妖怪的种族	⓬ 扭蛋机里的扭蛋数量
❻ 妖怪的HP	⓭ 确定
❼ 主人公持有的钱数	

注：用L/R键或触控笔可以切换程序图标的页面。

Tips 围墙边如果有砖块的话，爬上砖块就可以来到围墙上面，走至下一个有砖块的地方就可以回到地面。

程序图标一览

持有物品

入手方法：初期持有。
使用说明：可按食物（たべもの）、道具（どうぐ）、动物（いきもの）、魂体（こん）、装备（そうび）、重要的东西（だいじなもの）的分类查看所持有的物品。

设定

入手方法：初期持有。
使用说明：可变更妖怪Pad的壁纸、音乐和效果音音量大小、开启或关闭目标提示和任务导航等。

任务

入手方法：初期持有。
使用说明：查看任务的内容，按A键可开启任务提示导航。

妖怪地点

入手方法：在“消失的妖怪手表（消えた妖怪ウォッチ）”一章中，来到鱼屋的十字路口寻找地缚猫（ジバニャン）时会触发剧情获得。
使用说明：确认关于妖怪地点的情报。

日记

入手方法：初期持有。
使用说明：可进行游戏的存档。

动物图鉴

入手方法：在“消失的妖怪手表”一章开头与小伙伴们捕完虫后从千治（カンチ）处获得。
使用说明：查看已捉到的鱼和虫子，按X键可查看该生物的出没地点，按A键可以进行近距离观察。

帮助

入手方法：初期持有。
使用说明：查看游戏的说明。

妖怪奖章

入手方法：在“消失的妖怪手表”一章结束后获得。
使用说明：可查看手表上装备的或现在已经入手的妖怪奖章。

妖怪大辞典

入手方法：在“消失的妖怪手表”一章中战胜かたづ家来后触发剧情获得。
使用说明：查看目前已经收集到的妖怪奖章。点Y键可按编号（ばんごう）、种族（しゅぞく）、ランク（等级）、名字（なまえ）的分类进行查看；按X键可进一步查看妖怪的相关信息；按A键可以近距离观察妖怪。

对战

入手方法：前往公民馆（こうみんかん），与公式叔叔（公式おじさん）对话接受委托后获得。
使用说明：与其他玩家通过本地或网络联机进行1对1的战斗，具体请查看后面“对战”部分的内容。

奖杯

入手方法：在“千治的高科技捉迷藏（カンチのハイテク捉迷藏）”一章中，帮大叔捉来蝉完成任务后获得。
使用说明：查看奖杯列表以及已获得的奖杯。

音乐

入手方法：在舞台（ステージ）前，与榴莲佐藤（ドリアン佐藤）对话获得。
使用说明：可用游戏中收集的音乐卡片（ミュージックカード）兑换游戏的BGM，按A键可收听已收集到的BGM。

朋友之书

入手方法：在“奇怪的学校（おかしな学校）”一章中，与漂泊庄（さすらい庄）的房东对话后获得。
使用说明：在“我的页面（マイページ）”中玩家可以设定关于自己的头像、职业、爱好等信息，并选择是否将自己的资料公开给其他的玩家。在“朋友列表（ともだちリスト）”中可以查看好友的信息，而“朋友排名（ともだちランキング）”中则显示了玩家在好友中的排名情况。

不可思议镜头

入手方法：在家中与地缚猫对话后获得。
使用说明：与妖怪合照，使用X键可在3DS的外置和内置镜头中切换。

指名手配

入手方法：在“奇怪的学校”一章中，第一次前往团团坂道（団々坂）遇到御用田后会获得。
使用说明：查看目前已经捉到的通缉妖怪。

奖章交换

入手方法：完成公式叔叔的第一次委托后获得。
使用说明：可以在本地联机的模式下与近处的人交换奖章，或者在网络联机的模式下与好友进行交换。

天气

入手方法：在“去毛马本村吧！（ケマモト村へ行こう）”一章的开头与地缚猫对话可获得。
使用说明：查看三个主要场景当日和明日的天气情况，有时也会出现鬼时间等情况的预警，此时外出就会比较容易发生预警事件。比如在发出鬼时间的警报后，当日触发鬼时间的几率就会大幅上升；若是出现了妖怪注意的警报的话当日敌人的等级都会上升两级，如果显示的是警报中则会上升五个等级；出现了“鱼的大渔日和”或是“虫の大发生”的警报时当日捕捉到珍稀的虫子或者鱼的几率就会大幅提升。

破坏者

入手方法：第一次进入鬼时间并平安逃出后获得。
使用说明：在网络联机模式下可与其他最多三名玩家在鬼时间中进行共斗。具体请查看后文中“破坏者”部分的内容。

召唤

入手方法：在“妖怪手表・零式（妖怪ウォッチ・零式）”一章的开头获得。
使用说明：将收集到的妖怪奖章放入手表就可以欣赏妖怪的动画并近距离观察妖怪。

动画

入手方法：夜间在樱花中央市（さくら中央シティ）的游戏中心（ゲームセンター），用妖怪手表调查入口右侧会发现TETSUYA，与其对话后获得。
使用说明：观看已解锁的动画片段。

妖怪

本作在前作的基础上新增了一百多只妖怪，与妖怪成为朋友的方法除了与其进行战斗外，还可以在战斗时投掷它们所喜欢的食物增加好感，提升成为朋友的几率。不同的妖怪种族和性格也会让妖怪有着不同的特性，这也丰富了玩家在组队战斗时的策略性。在“妖怪奖章”或“妖怪大辞典”程序中可以查看妖怪的详细信息。

妖怪信息查看画面

▲“妖怪奖章”程序下的画面。

Tips 解锁妖魔界后调查神木前的柱子就可以在扭蛋机和通往妖魔界的电梯间进行切换。

▲"妖怪大辞典"程序下的画面。

编号	说明
❶	妖怪种族
❷	妖怪名称
❸	妖怪等级。从高到低依次分为S、A、B、C、D、E六个等级。等级越高的妖怪能力越强
❹	妖怪的具体级数
❺	离下一级还差的经验值
❻	妖怪的势力归属
❼	是古典妖怪的话会在此显示"古典"两字的图标
❽	妖气槽。全蓝的话表示妖气槽全满，在此状态下可释放必杀技
❾	目前的HP值和最大的HP值
❿	装备的道具
⓫	能力数据
⓬	妖怪的性格。每只妖怪都有两种性格，左侧为第一种性格，右侧的表示第二种性格。前一种性格会决定妖怪是否容易在战斗中偷懒，第二种性格则会影响妖怪的行动和升级时的能力数值变化
⓭	妖怪所拥有的技能
⓮	招式名称
⓯	招式的等级
⓰	招式威力的数据
⓱	招式的属性
⓲	妖怪编号
⓳	照片。使用不可思议镜头与该妖怪合影并保存了照片的话此处就会显示照片的图标
⓴	显示妖怪的势力。此处可查看该妖怪是否为该版本的限定妖怪。如果只有一个槽的话则表明该妖怪为版本限定妖怪

妖怪信息查看画面

游戏中的妖怪共有8个种族，具体的种族特征如下：

标志	种族名	特征
イサマシ族	勇敢族	骁勇善战的妖怪种族，擅长物理性攻击
ゴーケツ族	豪杰族	身心都很坚强的种族，擅长防御
フシギ族	不思议族	不知道在想什么的不思议种族，擅长妖术
プリチー族	可爱族	想要让人紧紧拥抱的可爱妖怪，以行动敏捷迅速著称
ポカポカ族	温馨族	拥有温柔内心的治愈系妖怪，擅长回复
ブキミー族	毛骨悚然族	让人吓得瑟瑟发抖的毛骨悚然系妖怪，会让对方陷入异常状态
ウスラカゲ族	影薄族	总是在思考做坏事的邪恶妖怪，可以削弱对方的能力
ニョロロン族	扭扭族	总的来说是种扭来扭去的妖怪，不会轻易地被对方的技能附身

妖怪的能力

能力	说明
力量（ちから）	影响攻击力
防御（まもり）	影响防御力
妖力（ようりょく）	影响妖术（ようじゅつ）的威力
敏捷（すばやさ）	影响行动顺序

妖怪的性格

第一性格	特征
胆小怕事（ビビりで）	最容易偷懒
超级吊儿郎当（超すぼらで）	非常容易偷懒
吊儿郎当（すぼらで）	比较容易偷懒
随性（気ままで）	偶尔偷懒
老实（すなおで）	极少偷懒

第一性格	特征
认真（まじめ）	很不容易偷懒
非常认真（超まじめ）	最不容易偷懒

注："胆小怕事"的性格为妖怪"テビビル"所独有。

第二性格	特征	对妖怪升级时能力提升的附加影响
急性子（短気）	富有攻击性	力量+1、HP+2
暴躁（荒くれ）	极富攻击性	力量+2
冷静（れいせい）	多使用妖术	妖力+1、敏捷+1
头脑派（ずのう的）	基本使用妖术	妖力+2
慎重（しんちょう）	多使用防御	妖力+1、防御+1
无动于衷（動じない）	基本使用防御招数	防御+2
温柔（やさしい）	擅长回复	妖力+1、HP+2
富有同情心（情け深い）	基本使用回复招数	HP+4
讨厌（いやらしい）	用附身扰乱敌人	力量+1、敏捷+1
穷凶极恶（非道）	较多使用附身扰乱敌人	敏捷+2
协作（协力的）	频繁地强化同伴属性	敏捷+1、HP+2
献身精神（けんしん的）	擅长强化同伴属性	力量+1、防御+1

在游戏中获得的书籍可以改变妖怪性格，具体请参考后文"地图场景"中"吆喝书店"的内容。

妖怪的属性

用相克的属性攻击敌人会造成更大的伤害，同理己方妖怪被属性相克的招式攻击时也会失去更多的HP。

属性	说明
火	火属性，用熊熊燃烧的火焰给敌方造成伤害
水	水属性，用湍急的水流进行攻击
雷	雷属性，通过落雷造成强力的伤害
土	土属性，以穿破大地的神力给敌方造成伤害

属性	说明
冰	冰属性，通过寒冰进行攻击
风	风属性，卷起狂风打击对手
吸收	吸收，用不可思议的力量吸收对方的HP

注：吸收并无属性相克的效果。

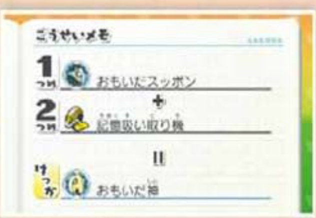
Tips 与博物馆左侧舞台的榴莲佐藤对话可用ダンシングシスタ-改变战斗获胜后妖怪们的Pose。

妖怪的进化和合成

每一场战斗获胜后，参与战斗的妖怪都会获得经验值，经验值达可以提升级数，当级数到达一定程度后（注：妖怪发生进化的级数不尽相同），妖怪就会进化为全新的妖怪，其等级也会得到提升。比如D等级的バクロ婆在达到22级时就会变为B等级的ババァーン。

妖怪的进化一览

进化前的妖怪	进化等级	进化后的妖怪
ダラケ刀	20	ザンバラ刀
ぶようじん防	18	がらあきん防
獅子まる	28	万尾獅子
おにぎり侍	31	焼きおに斩り
かたづけ家来	19	アライ魔将
バクロ婆	22	ババァーン
つづかな僧	15	やめたい师
一旦ゴメン	30	あやまり倒し
わすれん帽	20	メンゾ・ドワスレ
こえんら	27	えんらえんら
ムリカベ	29	むりだ城
グレるりん	25	ゴクドー
雷蔵	29	ヒライ神
セミまる	21	カゲまる
ノガッパ	32	たびガッパ
コマさん	35	ししコマ
コマじろう	35	とらじろう
ワカメくん	17	ワカメ★スター
ざしきわらし	30	ざしきわら神
びんボーイ	28	お金ナイダー
ネガティブーン	17	ジャネガブーン
ジミー	24	カゲロー
かりパックン	27	泥ボックン
じめりんぼう	25	雨ふらし
こおりんぼう	25	化けあられ
バク	29	おバク样
ヨコドリ	23	ぶんぶん鳥
じんめん犬	22	かおベロス
けうけげん	31	ふさふさん
ツチノコ	25	フクリュウ
からみぞん	30	こんがらギャル
キライギョ	27	ゾウオ
ムカムカデ	26	激ドラゴン



在“奇怪的学校”一章中完成了关键任务“ガチコーン！と合成だ！”后就可以在团团坡道的正天寺进行妖怪的合成了。合成既可以使用两只特定的妖怪进行，也可以将特定的道具和妖怪结合。虽然合成后的全新妖怪的具体级数可能会有所降低，但妖怪的等级会得到提高，并拥有更厉害的技能和攻击威力。除此之外在正天寺还可以用特定的两个道具合成更强力的道具。

妖怪与妖怪的合成

合成妖怪①	合成妖怪②	结果
だるだるま	ちからモチ	だるまっちょ
ドウカク	ドウカク	ギンカク
ギンカク	ギンカク	キンカク
しゃれこ妇人	モテモ天	カラカラさん
モレゾウ	ブルファント	ガマンモス
ドンヨリーヌ	ホノボーノ	ヒョウヘンヌ
カブトさん	ヨロイさん	ゲンマ将军
ぜっこう蝶	ゼッコウ蝶	サイコウ蝶
ヒキコウモリ	ネクラマテング	ドジコウモリ
草くいおとこ	メラメライオン	肉くいおとこ
さとりちゃん	うんがい镜	うんがい三面镜
から伞お化け	ふじのやま	から伞魔人
キズナメコ	キュン太	キズナース
迷い车	くろがねセンボン	だっせんしゃ
うらや饭	じがじぃさん	ブライ
TETSUYA	ヒキコウモリ	KANTETSU

道具与道具的合成

道具①	道具②	结果
いやし草	くさみ草	にが～い汉方
まず～い汉方	にがみ草	まず～い汉方
ボロボロの铃	すばやさのおふだ	スピードベル
ボロボロの铃	ちからのおふだ	マッスルベル
ボロボロの铃	ようりょくのおふだ	マジカルベル
ボロボロの铃	まもりのおふだ	タフベル
サビれた刀	荒々しい砥石	名刀マサムネ
サビれた刀	祸々しい砥石	妖刀ムラマサ
さびれた刀	神々しい砥石	神剑クサナギ

注：刀类的合成中，刀可以从丛林猎人处换得，荒々しい砥石和祸々しい砥石需要在团团坂道的驮果子屋抽签得到，神々しい砥石则需要转动“破坏者”中的鬼扭蛋机（鬼ガシャ）凭运气入手。

妖怪与道具的合成

妖怪	道具	结果
キンカク	プラチナゴット	プラチナカク
ゆきおんな	白银のかみどめ	ふぶき姬
しょうブシ	名刀マサムネ	まさむね
しょうブシ	妖刀ムラマサ	むらまさ
しょうブシ	神剑クサナギ	くさなぎ
さむガリ	雪王マント	ガリ王子
りゅーくん	龙神玉	龙神
デビビル	邪心のかたまり	デビビラン
クワノ武士	大将の魂	クワガ大将
武者かぶと	无双の魂	かぶと无双
かたのり小僧	亲方ダンベル	かたのり亲方
しわくちゃん	生命のおしろい	老いらん
でんぱく小僧	ギガヘルツ玉	でんじん
モテモ天	モテウエポン	モテマクール
キュン太郎	爱のシャク	ズキュキュン太
おもいだスッポン	记忆吸い取り机	おもいだ神
ひも爷	爱情むすび	くいい爷
砂夫	砂スーツ	大山砂夫
くだん	神通力水	大くだん
にんぎょ	にんぎょの宝玉	八百比丘尼
おともらし	爆音クラクション	爆音ならし
おこ武者	暴虐の刀	くしゃ武者
花子さん	咒いの日记帐	咒野花子
ジンギスカン	木雕りのクマ	チンギスハーン
寝ブタ	金鱼のちょうちん	ねぶた
江户っ子パンダ	匠のちょうちん	大江户忍者パンダ
ひつま武士	金のしゃちほこ	ひまつ武士
たこやつ鬼	たこ焼き器	たこ焼き鬼神
砂ン丘入道	砂丘の砂	ノー砂ン丘入道
すもうどん	传统のあみ伞	あつそう火山
あつそう山	ハニワ	横砂うどん
ウキウキビ	真っ赤なハイビスカス	トキメキビ

注：最后九只妖怪为输入密码才能领取的当地妖怪。

合成道具入手方法

道具	入手方法
プラチナゴット	在丛林猎人商店中换得
白银のかみどめ	在丛林猎人商店中换得
名刀マサムネ	道具合成
妖刀ムラマサ	道具合成
神剑クサナギ	道具合成
雪王マント	在“破坏者”模式下转动鬼扭蛋有一定几率获得
龙神玉	在回忆屋（おもいで屋）中购得
邪心のかたまり	在“破坏者”模式下转动鬼扭蛋有一定几率获得
大将の魂	在丛林猎人商店中换得
无双の魂	在丛林猎人商店中换得
亲方ダンベル	通过刮刮乐抽取
生命のおしろい	在“破坏者”模式下转动鬼扭蛋有一定几率获得
ギガヘルツ玉	在团团坡道的驮果子屋抽奖获得
モテウエポン	与モテモ天战斗掉落
爱のシャク	在丛林猎人商店中换得/完成支线任务“オシャレになりすぎて”获得
记忆吸い取り机	在丛林猎人商店中换得
爱情むすび	晚餐迷你游戏中获得满分后获得
砂スーツ	通过刮刮乐抽取
神通力水	通关后在意外之喜（めっけもん）店购入
にんぎょの宝玉	在丛林猎人商店中换得
爆音クラクション	在丛林猎人商店中换得
暴虐の刀	通关后在意外之喜（めっけもん）店购入
咒いの日记帐	在团团坡道的驮果子屋抽奖获得

注：当地妖怪进化道具的获得方法尚未公布具体细节，故此处省略。

魂体的强化

魂体是本作加入的新要素。在毛马本村（ケマモト村）的一德寺，与住持对话选择“魂体显形（魂へんげ）”可以将手上的妖怪转化为魂体，要注意的是一旦该妖怪变成魂体后就再也无法被召唤出来参加战斗。魂体作为装备可以为其他的妖怪提升能力。

选择“强化魂体（魂を强化する）”，可将一个魂体作为基准（ベース），一个作为素材（そざい），作为素材的魂体会成为基准魂体升级的经验值。强化后，魂体的能力也会变得更强。使用特定的魂体进行组合强化的话，就会生成“稀有魂体（レア魂）”。

稀有魂体的合成方法及效果一览

魂体①	魂体②	结果	效果
ジミー魂	カゲローの魂	おんみつ魂	不容易被敌人进行集中攻击
かぶと无双の魂	クワガ大将の魂	スパルタ魂	让所有的敌人陷入偷懒状态
歌うなぎの魂	笑うツボの魂	壶ガード	防御大幅提高
から伞魔人の魂	むりだ城の魂	ガード魂	装备该魂体的妖怪只进行防御
ふくろじじい魂	ガリ王子魂	かんつう魂	无视属性耐性
しゃれこ妇人の魂	みちびき鬼の魂	ちょうはつ魂	容易被敌人进行集中攻击
ぬえの魂	ばくそくの魂	闪光魂	可以抢先行动一次
うんがい镜の魂	あせつか鬼の魂	なめらかオイル魂	增加战斗队行圈（サークル）的旋转时间
からみぞんの魂	こんがらギャルの魂	こじらせ魂	敌人很难对异常状态进行驱散
あつがルルの魂	ギャクジョウオ魂	れんごく魂	装备该魂体的妖怪可使用“れんごくの术”
河童の魂	雨ふらしの魂	大泷魂	装备该魂体的妖怪可使用“大泷の术”
でんじんの魂	はつでんしんの魂	雷神魂	装备该魂体的妖怪可使用“雷神の术”
三途の犬の魂	百々目鬼の魂	いん石魂	装备该魂体的妖怪可使用“いん石の术”
ふぶき姬の魂	化けあられの魂	吹雪魂	装备该魂体的妖怪可使用“吹雪の术”
天狗の魂	えんらえんらの魂	岚魂	装备该魂体的妖怪可使用“岚の术”
メラメライオンの魂	焼きおにぎりの魂	火の魂	攻击变为火属性
たびガッパの魂	ミチクサメの魂	水の魂	攻击变为水属性
ヒライ神の魂	とらじろうの魂	雷の魂	攻击变为雷属性
だっせんしゃの魂	百々目鬼の魂	土の魂	攻击变为土属性
さむガリの魂	ホリュウの魂	冰の魂	攻击变为冰属性
ドジコウモリの魂	かげまるの魂	风の魂	攻击变为风属性
KANTETSUの魂	ドケチングの魂	ヤミ魂	附身百分之百成功
やめたいしの魂	ふさふさんの魂	黄泉魂	减弱敌人的回复妖术
ロボニャン魂	オオツノノ	ブロッカー魂	一边防御一边反击
ツチノコパンダ魂	チクチクウ魂	よびよせ魂	战斗中容易出光球
一つ目小僧の魂	のっぺら坊の魂	无の魂	所有敌人的妖术属性消失
ズュキュキュン太の魂	モテモ天の魂の魂	モテモテ魂	敌人极容易成为朋友

Tips 从妖魔界走廊两侧栏杆坏掉的地方跳下就可以分别进入はらぺこ峠、うそつき山和あらくれ街道。

战斗

玩家每次只能在已成为朋友的妖怪中选择6只进行战斗。战斗开始后转动战斗队形圈可切换上场的妖怪，每次上场的妖怪只有三只，另外三只在后方待命。由于转盘上妖怪的队形位置是固定的，所以玩家在战斗开始前需要好好考虑选择的妖怪和战斗阵形配置。

两只以上同种族的妖怪在队形位置相邻时可组成特殊阵型，通过特殊阵型进行战斗的话可大幅提升妖怪的某项能力。事先可在战斗队形圈的转盘上查看妖怪与妖怪之间是否有出现其种族代表色的连线，出现的话即为阵型组成。

阵型	效果
勇敢族阵型（イサマシの阵）	力量上升
豪杰族阵型（ゴ-ケツの阵）	防御上升
不思议族阵型（フシギの阵）	妖力上升
可爱族阵型（プリチ-の阵）	敏捷上升
温馨族阵型（ポカポカの阵）	回复能力上升
毛骨悚然族阵型（ブキミ-の阵）	附身能力上升
影薄族阵型（ウステカゲの阵）	附身能力上升
扭扭族阵型（ニョロロンの阵）	防止敌方附身能力上升

战斗画面

进入战斗后，上屏画面会显示战斗画面。战斗中各项指令的操作主要通过玩家使用触控笔在下屏进行。发动必杀技和驱除被附身效果都需要玩家完成下屏指定的动作指令，除了前作的指令外，本作还追加了切断铁链和转动钟表指针这两种新指令。

❶	敌方妖怪
❷	场上的己方妖怪
❸	妖怪的HP
❹	妖气槽
❺	点选中间的“たたかう”开始战斗
❻	战斗队形圈，使用触控笔旋转转盘可切换上场的妖怪
❼	必杀技（わざ），只要妖气槽全满并出现“わざOK”的字样就可以释放必杀技
❽	瞄准（ねらう），选择瞄准并点击妖怪就可以进行集中攻击，当上屏出现蓝色或黄色的光球时，点击它们就可以获得额外的奖励
❾	驱散（おはらい），在战斗时，我方妖怪可能因为敌人的附身而陷入异常状态，此时点驱散再完成动作指令就可以使其恢复正常，并获得额外的经验值
❿	道具（アイテム）：在战斗时选择“给对方使用（あいてにつかう）”给敌方妖怪投食其喜欢的食物会更容易成为朋友。选择“给同伴使用（みかたにつかう）”可对己方角色使用回复或辅助道具

指令一览

指令	完成方法
点击（打て）	用触控笔点击下屏的黄色小球
旋转（まわせ）	用触控笔在下屏持续画圈
描绘（なぞれ）	临摹图像
转动（あわせろ）	将指针转到发亮的数字位置
连打	敲击下屏击碎玻璃罩
击破（つぶせ）	打破屏幕上出现的所有紫色气泡
擦拭（こすれ）	来回擦拭紫色的雾气直至其消散
切断（斩れ）	用触控笔在有断痕的铁索上划动即可将其切断
超幸运（超ラッキ-）	点击下屏中央

G必杀技（Gわざ）&挑拨（つつく）

当妖怪手表升级到零式后，在战斗中点击转盘中间的圆形图标可切换到妖怪手表·零式。如果一只妖怪和其旁边两名妖怪的妖气槽都全满，此时，选“Gわざ”可发动G必杀技，但要注意的是G必杀技虽然比普通必杀技更强力，但发动后这三只妖怪的妖气槽都会全部耗尽。

当敌人被己方妖怪的法术附身后，此时使用挑拨点击敌方被附身的角色，然后再连击下屏画面就可以发动挑拨获取诸如增加报酬等额外的奖励。

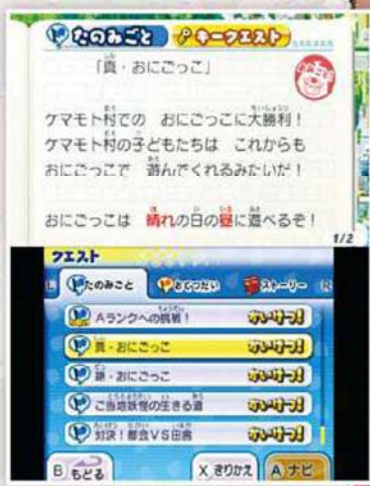
附身状态一览

图标	说明
	力量上升
	防御上升
	妖力上升
	敏捷上升
	所有能力上升
	HP逐渐回复
	让敌人的攻击都集中在自己身上
	不被敌人攻击
	力量下降

图标	说明
	防御下降
	妖力下降
	敏捷下降
	全能力下降
	HP逐渐减少
	行动不能
	陷入混乱，会攻击同伴
	主人公所持有的金钱逐渐减少

任务

游戏中共有三种任务形式，分别为故事主线中的关键任务（キ-クエスト）、委托（たのみごと）和帮忙（おてつだい）。在推动主线流程时有时会出现上锁的画面，此时就必须解决关键任务来解锁主线流程；委托则需要与镇上有蓝色对话框图标的人对话后才能接受，接受委托的数目没有限制，但接受后一个任务只能完成一次；有帮忙请求的角色头上会显示橘色的对话框图标，帮忙可以重复完成，但玩家最多只能同时接受5个帮忙请求。任务内容的详情都可以在任务程序中查看，正在招募人完成的请求任务右侧会有“征集中（ぼしゅう中）”的字样；未完成的任务会用“挑战中（ちょうせん中）”表示；“解决（かいけつ）”则表示已完成的任务。选择任务后按A键会开启任务导航，按X键则可查看任务所要求的等级和可得到的具体经验值与金钱。具体的委托和帮忙的解决方法请参考后文的“支线任务”部分内容。



利用樱町车站前的おもだしん可与スベテ・ウバウネ再次进行战斗，获胜后保底会有5000左右的经验值和一个ふか～い汉方，有时也会得到神けいけんちだま，这是游戏后期最主要的一个刷经验的方法。

电车

在游戏中主人公需要搭乘电车去往毛马本村和那岐崎（ナギサキ）町。在站台等车时注意画面上方的电子告示牌，“XX行き”是指“开往XX”，乘坐快速列车可以较快往返于樱中央站和福の宫站之间。在电车上不仅会有主人公一行的爆笑对话，有时还会有好心的路人送给主人公各种各样的道具，喜欢捣乱的妖怪偶尔也会来找碴，将主人公卷入战斗中。完成了特定的支线任务或与特定角色对话还可解锁隐藏的车站。

▲收集完各个车站的印章还会从车站工作人员那里得到特殊奖励。

妖怪扭蛋机

游戏中共有四种妖怪扭蛋机，分别是现代的大森山处的现代扭蛋机、60年前的大森山上的过去扭蛋机、“鬼时间”或“破坏者”模式下的鬼扭蛋机和双版本联动迷宫终点的不可思议大道（あやかし通り）扭蛋机。从扭蛋机中不仅可以转出妖怪还可以转出各种各样的道具。玩家可以用游戏中收集的妖怪扭蛋币（妖怪ガシャコイン）或是3DS自带的游戏币来转现代和过去的这两台扭蛋机。扭蛋币可以通过游戏内自带的不可思议镜头（ふしぎなレンズ）拍摄照片来获得，除此之外通过完成任务、从特定的宝箱中或在小猪银行读取活动的QR码也可以得到扭蛋币。妖怪扭蛋机每日有固定的使用次数，3DS本体时间到了第二天的早上六点就又可以恢复使用次数。

本作的妖怪扭蛋币除了原有的八种颜色币外，还有特别扭蛋币（スペシャルコイン）和五星扭蛋币（5つ星コイン），主线中还会出现“艾拉贝尔币（エラベ－ルコイン）”，利用它可以从三只妖怪中选择一只成为朋友。主线通关“千治的高科技捉迷藏”一章后，第一次前往小羊邮局（こやぎ邮便）的2号柜台就可以获得特别扭蛋币、五星扭蛋币和八种颜色币各一枚。

图标	名称	说明
	特别扭蛋币	非常容易出S等级的妖怪
	五星扭蛋币	比较容易出S等级的妖怪
	红色扭蛋币	容易出勇敢族妖怪
	黄色扭蛋币	容易出不可思议族妖怪
	橘色扭蛋币	容易出豪杰族妖怪
	粉色扭蛋币	容易出可爱族妖怪
	绿色扭蛋币	容易出温馨族妖怪
	浅蓝色扭蛋币	容易出扭扭族妖怪
	深蓝色扭蛋币	容易出影薄族妖怪
	紫色扭蛋币	容易出毛骨悚然族妖怪

普通扭蛋机可转出的妖怪一览

注：白色为现代扭蛋机所出妖怪，红色为过去扭蛋机所出的妖怪

红色扭蛋币

等级	出现妖怪
E	おこ武者
E	狮子まる
D	ちからモチ
D	カブトさん
D	やきモチ
D	あかなめ
C	ザンバラ刀
C	ベンケイ
C	しょうブシ
C	泥田坊
B	やまと
B	グラグライオン
B	さきがけの助
B	からくりベンケイ
A	万尾狮子
A	とどろき狮子
A	くしゃ武者
A	ゲンマ将军
S	オオクノ神
S	いのちとり

黄色扭蛋币

等级	出现妖怪
E	つづかな僧
E	化け草履
D	わらえ姊
D	かぜカモ
D	でんぱく小僧
D	こえんら
C	まぼ老师
C	もうせん和尚
C	かげ老师
C	青くちびる
B	よつめ
B	メンゾ・ドワスレ
B	さとりちゃん
B	ほう老师
A	でんじん
A	ヤミ镜
A	モテヌス
A	えんらえんら
S	犬神
S	风魔猿

橘色扭蛋币

等级	出现妖怪
E	ドキ土器
E	だるだるま
D	モノマネキン
D	トオセンボン
D	ヨロイさん
D	モレゾウ
C	ドウカク
C	ふじのやま
C	ブルファント
C	あせつか鬼
C	くろがねセンボン
B	ゴリだるま
B	ギンカク
B	だるまっちょ
B	さくらのじま
A	シロカベ
A	ガマンモス
A	アニ鬼
S	ゴルニャン
S	大やもり

粉色扭蛋币

等级	出现妖怪
E	セミまる
E	しゃれこ妇人
E	びきゃく
D	つらがわり
D	つらがわり
D	バク
C	雨女
C	ばいそく
C	カラカラさん
C	キュン太郎
C	カゲまる
B	ほね美人
B	ゆきおんな
B	ズキュキュン太
B	ヒグラシまる
B	おバク样
A	なみガッパ
A	里キュン太
S	百鬼姬
S	水虎

绿色扭蛋币

等级	出现妖怪
E	ワカメくん
E	から伞お化け
D	びんボ－イ
D	メカブちゃん
D	らくてん童
D	くだん
D	ざしきわらし
C	ワカメ★スタ－
C	晴れ男
C	ホノボ－ノ
B	ふくろじじい
B	こめ爷
B	サンタク老师
A	ヒョウヘンナ
A	さいの目入道
A	ゾロ目大明神
A	雷オトン
A	ざしきわら神
S	心オバア
S	イッカク

浅蓝色扭蛋币

等级	出现妖怪
E	からみぞｎ
E	ねちがえる
D	笑うツボ
D	おもいだスッポン
D	キライギョ
D	にんぎょ
C	ムダヅカイ
C	ナガバナ
C	ミチクサメ
C	ろくろ首
B	すねスネ－ク
B	しどろもどろ
B	しきるん蛇
B	ホリュウ
A	まむし行司
A	ギャクジョウオ
A	ナガバナナ
A	おもいだ神
S	影オロチ
S	イザナミ

深蓝色扭蛋币

等级	出现妖怪
E	ネガティブ－ン
E	かたのり小僧
D	かりパックン
D	ヒキコウモリ
D	ガ鬼
D	えこひい鬼
C	まてんし
C	かたの亲方
C	ひとまか仙人
C	ネクラマテング
B	ヨミテング
B	リ－夫人
B	ぎっくり男
B	あまのじゃく
A	カイム
A	かゆかゆ
A	ヤドコウモリ
A	魔ガサス
S	虫齿伯爵
S	きらめ鬼

紫色扭蛋币

等级	出现妖怪
E	おともらし
E	こおりんぼう
D	たらりん
D	口だけ女
D	ドンヨリ－ヌ
D	チクチクウニ
C	じがじいさん
C	ブカッコウ
C	花子さん
C	のらりくらり
B	化けあられ
B	しわくちゃん
B	雨ふらし
B	ぶんぶん鸟
A	フウミン
A	咒野花子
A	ふさふさん
A	おしっしょう
S	ふじみ御前
S	女郎蜘蛛

3DS自带游戏币可抽取的妖怪

等级	出现妖怪
A	ロボニャン
A	ヤドコウモリ
A	カブキ猿
A	ギャクジョウオ

鬼扭蛋机则需要在“鬼时间”或者“破坏者”的场景中收集红色的鬼玉，出门后使用越多的鬼玉转动鬼扭蛋机就更容易出珍稀道具。破坏者的鬼扭蛋机与鬼时间的所出的妖怪有一部分是共通的，根据玩家参加的大作战的不同，破坏者的鬼扭蛋机所转出珍稀妖怪的几率也不一样，铜之大作战（ブロンズ大作战）以上等级的战斗会有一定几率出雪王のマント、神々しい砥石、邪心のかたまり、生命のおしろい这几件用于合成高等级妖怪的珍稀道具。

鬼扭蛋机可转出的妖怪一览

注：红色的为破坏者鬼扭蛋机独有的妖怪。

等级	出现妖怪
E	だるだるま
E	しゃれこ妇人
E	かたのり小僧
D	カブトさん
D	でんぱく小僧
D	ヨロイさん
D	おもいだスッポン
C	かたのり亲方
C	ザンバラ刀
C	カゲまる
C	ナガバナ
B	さいの目入道
B	ギンカク
B	ぶんぶん鸟
A	とどろき狮子

Tips 在迷你地图上会用旗子显示给支线任务的NPC的位置。其中蓝色为委托任务，橘色旗子为帮忙任务。

等级	出现妖怪
A	かゆかゆ
A	ゲンマ将军
A	でんじん
A	雷オトン
A	魔がサス
A	万尾狮子
A	ガマンモス
A	ロボニャン
A	カブキ猿
S	オオツノノ神
S	あつがルル
S	くさなぎ
S	はつでんじん

不可思议大道扭蛋机可转出的妖怪一览

打倒不可思议大道终点的BOSS后可获得不可思议扭蛋币（あやかし通りコイン），使用不可思议扭蛋币就可以转动随后出现的扭蛋机，其中更有三只非常珍稀的S级妖怪。

等级	出现妖怪
D	たらりん
B	ヒグラシまる
B	はらわシエル
A	死神鸟
A	カブキ猿
S	ほむら天狗
S	おむねの精
S	ゴルニャン

丘比

利用商店或者场景里的丘比（キュッピ－）可以让疲劳的妖怪满血满状态复活，使用“日记（にっき）”可进行存档，选择“更换妖怪（妖怪をいれかえる）”则可以更换战斗队形圈的阵容。

云外镜

在主线剧情中玩家可以解锁云外镜（うんがい镜）传送系统。与地图上隐藏在各地的云外镜对话后就会自动记录云外镜的所在地点。之后利用云外镜往来于各个地点就会节省大量的时间。

▲使用云外三面镜（うんがい三面镜）可以往来于现代和60年前之间。

鬼时间

当主人公在小镇上行走时有时会被突然卷入鬼时间。在逃出鬼时间的门出现之前玩家需要让主人公尽量不被小怪或者大型鬼发现，并尽可能多地收集场景中的鬼玉，出现门后就要尽快利用其逃出鬼时间。要注意的是一旦右上的钟表走了一圈主人公都还没逃出的话门就会消失。

指定手配

在小镇上有时会遇到鬼鬼祟祟，飞快跑过的妖怪。此时尽全力追上它与其对话就会发现它是被通缉的妖怪，将其打倒后就可以协助御用田将其抓住，并得到各种各样的奖励。偶尔还会出现需要抓捕多只妖怪的情况，将手下妖怪全部抓获后会出现这个集团的头目，再将其击败后就可以完成任务。

反复无常门（きまぐれゲート）

当妖怪手表对墙壁出现粉色反应时，调查此处就会出现反复无常门。进入反复无常门中会随机遇到以下四种房间模式的一种。

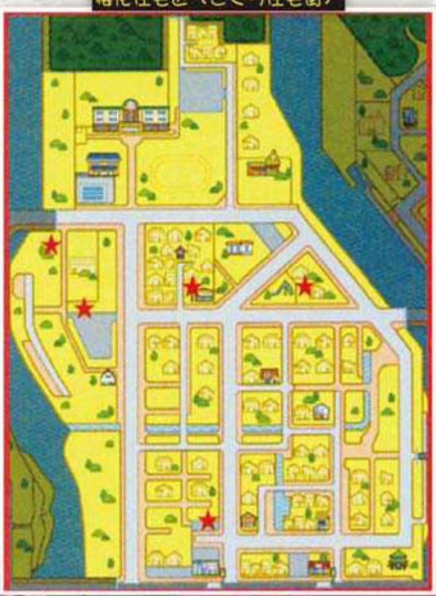
房间模式	说明
战斗之间（战の间）	获得指定的战斗胜利场数
疾走之间（疾走の间）	在规定时间内找到出口
修罗之间（修罗の间）	与强大的妖怪进行战斗
奇妙之间（奇妙の间）	回答各种关于妖怪世界的谜题或完成屋中NPC所要求的任务

收集到5个以上的门玉（ゲートボール）后回到葫芦池博物馆（ひょうたん池博物馆）的资料室，交出门玉让门上的数字变为零时可进入房间。此外还有数字为10、20、30和40的门，攻克完它们后最中间的大门就会开启，各个房间的具体攻略方法请参考后文“支线任务”部分的内容。

反复无常门的出现地点

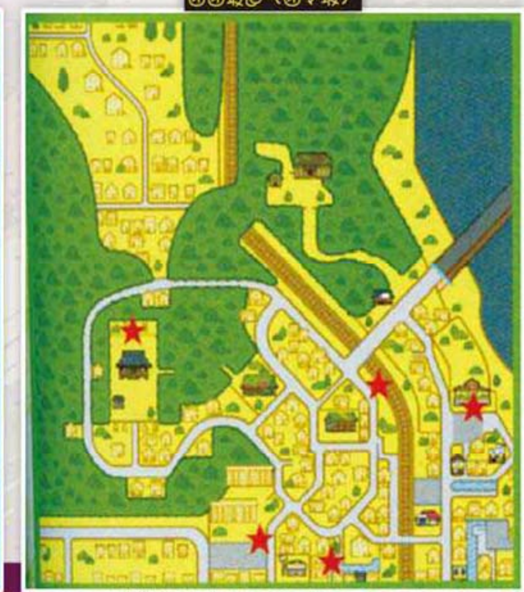
注：图中的红色五角星处为反复无常门可能出现的地点。

樱花住宅区（さくら住宅街）

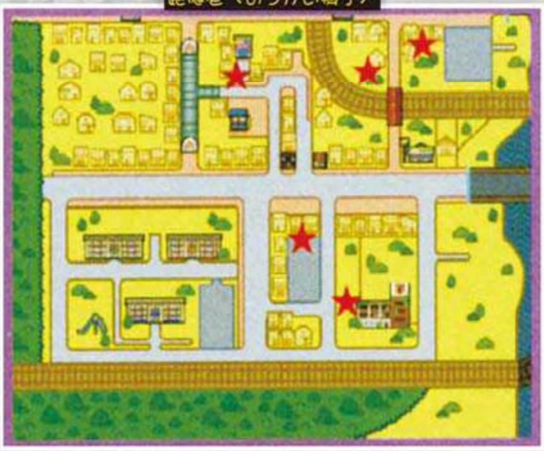


微风山丘（そよ风ヒルズ）

团团坡道（团々坂）



跑腿巷（おつかい横丁）



樱花中央市（さくら中央シティ）

谜之告示牌（ナゾのたてふだ）

用妖怪手表调查提示地点会出现谜之告示牌，按照谜面猜出答案后会出现妖怪之圈（妖怪サ−クル），与答案中的妖怪成为朋友后可在妖怪之圈中将其召唤出来，之后主人公就可以利用妖怪的特殊能力触发各种事件了。

谜之告示牌一览

出现场所	谜面	答案
樱花住宅街 便利店前	1.和服がお似合い 2.ポカポカ族 3.とりついた相手のおなかをへらす	ひもじい
樱花住宅街 公民馆左侧	1.3枚の镜を持っている 2.时间を移动できる 3.ご开帐～！	うんがいさんめんきょう
樱花住宅街 丛林猎人商店前	1.炎のたてがみ 2.お肉大好き 3.メラメラ～とアツいヤツ	めらめらいおん
大森山 西の洞窟	1.龙の妖怪 2.すぐに决断できない 3.ログセはよりあえず○○○で～	ほりゅう
大森山 东の洞窟	1.未来からの使者 2.チョコレ−ト工场を体内に持つ 3.アイルビ−バック	ろぼにゃん
大森山 登山道顶上	1.白いタキシ−ド 2.ポカポカ族 3.マイスイ～トハニ−！！	はれおとこ
大森山 登山道顶上	1.しとしろ 2.じめじめじめ 3.しとしとしと	あめおんな
团团坂道 ひこなた通り的澡堂前	1.キレイ好き将军 2.除菌スプレ−を手放さない 3.お清めじや−！	あらいましょう
樱花中央市 商业大厦的右侧	1.右手にしゃくを持つ 2.パンが好物 3.まぼろしをみせる	まぼろうし
跑腿巷 便利店的右侧（夜间可输入答案）	1.极上の屋台 2.ダシが命 3.でんて～ん	おでんじん
微风山丘 えびす台 千治家右侧的空地上	1.右手に铃を持つ 2.古典妖怪 3.ハピハピハッピ−	ざしきわらしん
樱花中央市 工地周围	1.自慢のもち肌 2.怒るとふくれる 3.中から颜が…！？	ちからもち
樱花中央市 さくらスポ−ツクラブ2楼	1.妖怪のエクササイズを考案 2.きたえ拔かれた肉体を持つ 3.ビクトリア−ン！！！	ぶり−たいちょう
樱花EX树 エントランス右侧	1.记忆を食べる 2.フシギ族 3.帽子の形をしている	わすれんぼう
那岐崎町 西の洞窟	1.海草パワ−で元气 2.名物ワカメ音头 3.コンブさんをライバル视	ワカメくん
那岐崎町 西の洞窟	1.活力エキスで元气 2.コンブ・デ・マンボ 3.ワカメくんをライバル视	コンブさん
那岐崎町 西の洞窟	1.ワカメくんに好かれている 2.コンブさんに好かれている 3.どちらにも兴味がない	メカブちゃん
那岐崎町 车站前左侧的停车场	1.寄り道が大好き 2.サメ肌が悩み 3.ベジタリアン	みちくさめ
那岐崎町 潮骚の岩屋	1.绿ふ服がお似合い 2.ポカポカ族 3.ふくろにいっぱいため入む	ふくろじじい
樱町 小学校的左侧	1.ワン 2.ダ− 3.ニャン	わんだ−にゃん
樱町 车站前	1.云にのって移动する 2.ふしぎな扫除机をあやつる 3.记忆を吸いだす	おもいだしん
妖魔界 大王の门	1.ミラ−ボディ− 2.暗の力を持っている 3.镜から呼び出す	やみかがみ
さくら山站	1.和服がお似合い 2.大のお花见好き 3.满开サクラサク	はなさかじい

樱花运动俱乐部

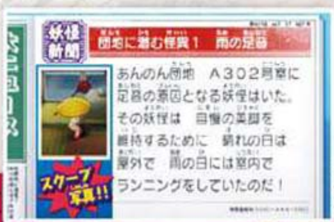
来到樱花中央市的建筑工地后，从NPC右侧的木板一直前行到工地右侧的最深处。用妖怪手表调查会发现谜之告示牌，输入正确答案“ちからもち”后会发生剧情动画，一段时间后之后该工地就会建成樱花运动俱乐部。

在俱乐部中可以进行三种类型的战斗，分别是连胜战（胜ち抜きバトル）、任务战（ミッションバトル）和BOSS冲击战（ボスラッシュ）。每战获胜都可以积蓄GP点数，利用GP点数可以对妖怪进行肉体改造训练，每只妖怪最多可进行五次训练，不同的肉体改造训练课会对妖怪的能力有着不同的影响。

课程名称	影响
力量课程（ちからコ−ス）	提升力量，降低防御
妖力课程（ようりょくコ−ス）	提升妖力，降低敏捷
防御课程（まもりコ−ス）	提升防御，降低少许的敏捷
敏捷课程（すばやさコ−ス）	提升敏捷，降低少许的防御
更新课程（リフレッシュコ−ス）	重置肉体改造的效果和训练次数

妖怪地点（ようかいスポット）

在樱花新镇和樱町流传着关于各种各样妖怪地点的传闻，路过这些地点时主人公的手表会发出粉红色的光，场景中也会有非常明显的闹鬼情形，此时用手表调查这些诡异的地方就会发现作祟的妖怪。与这些妖怪对话就会得到道具的奖励，有时也会触发战斗，战斗获胜后同样也会获得道具奖励，因此这也是一个入手道具的有效方法。完成了一个地点的调查后，菜单中的“妖怪地点”也会为该传闻打上“发现（はっけん）”的标记。


妖怪新聞
団地に潜む怪異1　雨の足音
あんのん団地　A302号室に足音の原因となる妖怪はいた。その妖怪は　自慢の美脚を維持するために　晴れの日は屋外で　雨の日には室内でランニングをしていたのだ！
スクープ写真!!

妖怪地点一览

闹鬼地点	场所	出现妖怪	入手道具
木阴にひそむ怪异	大森山废屋/登山道/神社右侧 樱花住宅街 丛林猎人商店背后/河川敷	イガイガグリ/だるだるま/ズルズルづる	小けいけんちだま/小けいけんちだま/とりもも
学校の怪谈1 透明ドリブラ–	樱花第一小学（さくら第一小学校） 体育馆	狮子まる	安っぽいうでわ
学校の怪谈2 摇れ动く针	樱花第一小学 南校舍1楼	花子さん/コンブさん/ヨロイさん/じかじいさん/カブトさん	ドロップ缶
学校の怪谈3 幽灵は本が好き?	樱花第一小学 3楼 图书室	あまのじゃく	术の秘传书
学校の怪谈4 轰音ピアノ	樱花第一小学 3楼 音乐室	グラグライオン/だるだるま/イガイガグリ/すねスネ–ク/ズルズルづる/メラメライオン	ミュ–ジックカ–ド
学校の怪谈5 笑う骨格标本	樱花第一小学 2楼 理科室	デビビル/さむガリ/ヒキコウモリ/モテヌス	雷鸣のバッジ
学校の怪谈 番外编 本好き再び	毛马本村 分校	おもいだ神	星云のおまもり
紧急! カワイイ外见にご用心	微风山丘 ひょうたん池公园 熊猫装饰	ヨコドリ	ガ–ドばんざい
カエルは雨に鸣く	大森山 神社（雨天）	ねちがえる/ワカメくん/コンブさん/こおりんぼう/じめりんぼう	ダサいゆびわ
团地に潜む怪异1 雨の足音	跑腿巷 安稳住宅区（あんのん团地） A302号室（雨天）	びきゃく	プリティ–リング
团地に潜む怪异2 谜の家政妇	跑腿巷 安稳住宅区 B104号室	かたづ家来	妖绿茶
团地に潜む怪异3 骚音注意	跑腿巷 安稳住宅区 C204号室（晚上）	ババア–ン	オ–ロラバッジ
ひとりでに动くブランコの谜	樱花住宅街 さんかく公园 大森山 ジャンボスライダ– 团团坂道 团子台 跑腿巷 安稳住宅区 微风山丘 ひょうたん池公园	モレゾウ	スタミナム
		でんぱく小僧	いくらおにぎり
		ガ鬼/ぎしんあん鬼/びんボ–イ/おともらし/うらやましろう	ス–パ–黒みつ
		モテモテ天	アッカンベ–グル
惊异の催眠电波?	樱花住宅街 こぶた银行	ムダヅカイ	银のこけし
奇迹! 生きていた化石!	微风山丘 博物馆 恐龙化石	りゅ–くん/せみまる/砂夫/メカブさん/狮子まる/ノガッパ	ル–ンのおまもり
ラ–メンの悲剧	团团坂道 熊岛家 2楼	つまみぐいのすけ	チャ–シュ–メン
ラ–メンの悲剧再び!	跑腿巷 北风ラ–メン	びんボ–イ	スペシャルラ–メン
咒いのマネキン	跑腿巷 カリスマスタイル	モノマネキン	レインボ–リング
战栗! 行きた野菜 现る!	毛马本村 毛马坂	ゼッコウ蝶	ミニけいけんちだま
		ゼッコウ蝶/トホホギス/セミまる/ヒキコウモリ/ネガティブ–ン	ミニけいけんちだま
日光を浴びて踊る太阳	樱花住宅街 幼儿园	晴れ男	ぴかぴかバッジ
はらぺこ地藏	大森山 登山道附近	キュン太郎	银のこけし
	毛马本村 ホタルの道/毛马坂/分校	青くちびる	铁のこけし
		ドクロ婆	くさみ草
ひょうたん池の幽灵船	微风山丘 ひょうたん池	まてんし/モレゾウ/ブルファント	水色コインの欠片
		ミチクサメ	にがみ草
		ボ–坊	ダンシングスタ–
		やめたい师	铜の手形
迷惑な乗り物に苦情杀到!	樱花中央市 金蛋附近/サンライズ通り/福北病院 微风山丘 莉莉伊公寓（リリイガ–デンエントランス）前/えびす台	ばくそく/びきゃく	桃コインの欠片
		メラメライオン/やきモチ/おこ武者	ちからのおふだ
		らくてん童	コ–ヒ–牛乳
その畑に秘められし力とは…	团团坂道 鸟饲家	がらあきん坊	パワフルなうでわ
物语のメリ–ゴ–ランド	跑腿巷 商店街 樱町フラワ–ロ–ド	ネクラマテング	必杀の秘传书
夜中にうなる 谜の生物	跑腿巷 コインランドリ–（晚上）	ブルファント	ダンシングスタ–
荒ぶるブリチ–なケダモノ?	跑腿巷 安稳住宅区	おこ武者	攻めの秘传书
家でした看板のゆくえは…	樱花EX树 エクセレント通り/喷水公园/站前广场 樱花中央市 潮风游步道/学生通り	ベンケイ/カブトさん/ヨロイさん/ダラケ刀/しょうブシ	赤コインの欠片
		くろがねセンボン/イガイガグリ/チクチクウニ/トオセンボン	フル–ツ牛乳
		ふじのやま/ちからモチ/やきモチ/ぶようじん坊/がらあきん坊	应用! カラテ讲座
		ひとまか仙人/かたのり小僧	クジ引き巻

闹鬼地点	场所	出现妖怪	入手道具
樱町怪谈1 赤くうごめくもの	樱町 站前通り/医院（びょういん）/团团坂道的澡堂旁 毛马本村（过去） 毛马坂 毛马坂站（过去） 站前	こえんら	ようりょくのおふだ
		あかなめ/化け草履/けうけげん	绿コインの欠片
		ざしきわらし	铜のこけし
樱町怪谈2 神祥の使い	樱町 お稲荷さん通り	キュン太郎/モテモテ天/ノガッパ	げんえいのゆびわ
樱町怪谈3 深い井户の底から	樱町 町内 毛马本村（过去）	たびガッパ/さかさかつ伞/じめりんぼう/雨女	黄色のコイン欠片
		河童	きゅうり
		ふさふさん	ふか～い汉方
樱町怪谈4 大怪兽カメカメラ	樱町 跑腿巷	大くだん	神けいけんちだま
地をはう恐怖に气をつけろ!	樱花EX树（さくらEXツリ–）エクセレント通り 微风山丘 博物馆两侧/ひょうたん池公园左下方	ゴリだるま/だるだるま/ふじのやま/だるまっちょ/さくらのじま	さよなら天使ちゃん
		ト–シロザメ	スタミナムアルファ
		やまと	いくら巻き
汤けむり事件! 水に浮かぶアレ	团团坂道 さくらの汤	ぶんぶん鸟	银の手形
病室をとびだした幽灵	跑腿巷 かげむら医院	リ–夫人/ひも爷/くいい爷/ひとまか仙人/やめたい师/サンタク老师	月光のゆびわ
超速回转するキノコ! ?	跑腿巷 ワクワクポケット	キズナ–ス	幸运のおまもり
とどかぬ思い 手纸よどこへ	樱花EX树エクセレント通り	メゾン・ドワスレ	みがわり人形
		さとりちゃん	たけのこ
		サンタク老师	サポ–トライフ特别篇
		こめ爷	あいじょう天むす
おどる! 太阳の花	毛马本村 毛马坂	ダララだんびら	まじめに生きる
海面をただよう物体X	那岐崎港 汐の浦 樱花中央市 海滩	ゆきおんな	青コインの欠片
		さとりちゃん	ミュ–ジックカ–ド
		ほう老师	にが～い汉方
		ズキュキュン太	モグモグバ–ガ–
およげ! 干物くん	那岐崎港（雨天）	ゾウオ/しきるん蛇/がらあきん坊/クワノ武士/おこ武者/武者かぶと	超力のうでわ
街角スク–プ! 笑う看板	樱花住宅街 さくら大通り/里山に续く道/はるかぜ通り/鱼屋の交差点	圣オカン/じがじいさん/しわくちゃん/まぼ老师/ほう老师/かげ老师	野菜ごろごろカレ–
		雷オカン/じがじいさん/しわくちゃん/まぼ老师/ほう老师/かげ老师	ようじゅつ百科
		カイム	ねりあめ
		アニ鬼	まじめに生きる
街角スク–プ! ヒ–ロ–参上	跑腿巷 フラワ–ロ–ド	お金ナイダ–	铁のこけし
ゴミ箱から覗く目	团团坂道 ないしょの横道/こっそり空地	泥ボックン/ヨコドリ/つまいぐいのすけ/がりバックン/くいい爷	紫コインの欠片
		魔ガサス/ナガバナ/おしっしょう/ジャネカブ–ン/しきるん蛇/ばか头巾	术の秘传书
		デビビル/ドキ土器	攻の秘传书
恐怖! ドライバ–を追う光る目	团团坂道 月见峠/澡堂左侧 跑腿巷 安稳住宅区/影村医院右侧/商店街右侧	ヤミ镜/うんがい镜	わらびもち
		フウミん/バク	续おじゃま道
		魔ガサス/ネガティブ–ン/ジミ–/ぎしんあん鬼/ヒキコウモリ/トホホギス	クジ引き巻
		キンカク	金のこけし
现代によみがえる 传说の宝刀	跑腿巷 めっけもん	むらまさ	ひっさつの秘传书
狙われた さくらニュ–タウン	樱花EX树 展望台	でんじん	大地のお守り
袭来! 波打ち际のお化けヒトデ	那岐崎 汐の浦	モテマク–ル	大けいけんちだま
		モテヌス	鱼良のまきえ
幽灵ボクサ– ヘビ–级!	团团坂道 熊岛家 3楼	トラじろう/ゴリだるま/ちからモチ/ト–シロザメ/やきモチ	太阳のうでわ
宇宙人? 星に焦がれる望远镜	微风山丘 千治家（晴天晚上）	老いらん	流星のバッジ
これぞ美! 羽ばたく天使	微风山丘 ひょうたん池博物馆 2楼	ふぶき姫	运命のゆびわ
夜ごと鸣りひびく 钟の音	毛马本村 一德寺（晚上）	天狗	金の手形
やっぱり钟は 深夜にひびく	团团坂道 正天寺（晚上）	天狗	彗星のうでわ

抽奖

在樱中央站和樱花EX树站前有名叫樱花刮刮乐（さくらスクラッチくじ　）的店铺，每一张刮刮乐卖300日元。购入刮刮乐卡后，用触控笔在下屏刮奖，如果刮中三个一样的图标即可中奖。

▲在团团坡道的川岛商店中使用抽奖卷（くじ引き卷）也可以一试运气。

通信功能

与前作相比，本作在通信功能方面进行了大幅强化，玩家不仅可以通过本地或网络联机与其他玩家进行对战，也可以在破坏者模式中享受共斗的乐趣。并且本作在原有的通过邂逅通信交换妖怪的基础上，增加了能直接与其他玩家交换妖怪的“奖章交换”功能。因此在本作中，玩家可以通过更为丰富的互动方式尽享联机的乐趣。

下载

小羊邮局（こやぎ邮编）

连结Wi-fi后，在小羊邮局可以下载配信内容或开启无意识通信的功能。具体如下：

1号窗口

在1号窗口输入下载码（ダウンロード番号）可获得限定商品。下载码的获得都有着特殊的要求。比如玩联动的其他游戏达到一定等级后游戏中就会出现下载码，日本的某些杂志也会刊登下载码，然后在1号窗口中选择“ダウンロード番号入力”输入下载码，显示成功后选择“限定商品を受けとり”即可。

2号窗口

在2号窗口选择“インターネットダウンロード”可以进行免费的配信下载，在主线通关“千治的高科技捉迷藏”一章后，与2号柜台的工作人员对话就可以获得特别扭蛋币、五星扭蛋币和八种颜色币各一枚。

选择“パスワード”则可以兑换特别的妖怪或物品。

3号窗口

与3号窗口的工作人员对话选择“おしらせ配信”→“おしらせを受信する”→“はい”就可以开启无意识通信，接收关于《妖怪手表2》的信息。想要停止无意识通信时只需要再次与工作人员对话，选择“おしらせ配信”→“おしらせをやめる”→“はい”即可。

在使用了不可思议镜头拍摄了与妖怪的合照，满足了特定的条件后可获得奖励，此时前往窗口选择“お届けもの受けとり”即可入手奖励道具。

对战

本作的对战共分为①与近处的人对战（近くの人とバトル）：使用本地联机与近处的玩家进行对战；②朋友对战（フレンドバトル）：在网络联机模式下与已加FC好友的玩家对战；③随机对战（ランダムバトル）：玩家会被分为元祖军和本家军，然后被随机分配开始对战，个人获胜的话就会给己方的势力增加1点胜利点数，每周游戏会公布元祖军和本家军的胜利点数，玩家也可获得参加的奖励。选择“公式奖章设置（公式メダルセット）”可编制参战队伍。

对战进行了一定时间后画面中会出现倒数，倒数结束若还未分出胜负就会进入“地狱的暴死战（地獄のサドンデス）”，此时所有的参战队员的行动会变成“攻击”或“偷懒”状态的任意一个，所有妖怪施展的攻击力数值都为999。

破坏者

在本地联机模式下，玩家可以通过本系统享受共斗的乐趣。开始游戏时需要1名玩家选择“チームを作る（1～4人）”，然后从以下的战斗模式中选择一种。

模式名称	说明
普通大作战（ノーマル大作战）	不需要缴纳任何道具即可参加的战斗模式
铜之大作战（ブロンズ大作战）	需要交纳1个“铜の手形”才能参加，会获得普通的奖励
银之大作战（シルバー大作战）	需要缴纳1个“银の手形”才能参加，会获得比较豪华的奖励
金之大作战（ゴールデン大作战）	需要缴纳1个“金の手形”才能参加，会获得十分珍稀的道具奖励

从以下4种妖怪类型中选择一种后，即可等待其他的玩家选择“チームに参加”来加入战斗。

妖怪类型	说明
进攻者（アタッカー）	全力施展攻击，是输出的主要队员
防卫者（タンク）	用防御系的招式守卫同伴
回复者（ヒーラー）	为队伍进行回复
突击者（レンジャー）	万能型的队员

进入游戏后，玩家需要一边与大型鬼和小怪作战，一边在规定时间内从出口逃离。使用A键可让妖怪施展普通攻击，X键则能释放出特别技能。所有队员体力为零的话就会Game Over。在场景中可以拾取道具强化自己的角色，时钟的指针每过一个红色格子，场景中就会增加一只大型鬼，收集到红色鬼玉并成功逃离后可使用鬼扭蛋机。在鬼时间中打败了大型鬼的话能得到更多的奖励。

每天可以使用“地狱之签（地獄のおみくじ）”抽取一次手形，使用这些手形就可以参加特定模式的战斗。

奖章交换

在本地联机模式下，使用妖怪Pad的“奖章交换”程序可以与其他玩家交换手上的妖怪。选择“与近处的人交换（近くの人と交换）”后，1个人选择“相手を募集する”，另外一名玩家选择“募集している人を探す”，在选择对方的名字后点“はい”，此时第一名玩家的画面上会显示对方的名字，选择“はい”后即可开始交换。

当玩家和已加FC好友的玩家同处Wi-Fi环境中时，选择“与朋友交换（フレンドと交换）”就会向对方发送交换请求，对方点击“はい”后就可以进行交换。玩家可以利用此功能与另一版本玩家交换限定妖怪，但由于交换的同时会即时存档因此玩家无法使用此功能刷妖怪。

漂泊庄

与漂泊庄的房东对话可开启邂逅通信，战斗队形圈上的妖怪就会成为漂泊妖怪（さすらい妖怪）并通过邂逅通信自动入住其他玩家的漂泊庄中，同理其他玩家只要开启了邂逅通信，他们的妖怪也会入住玩家的漂泊庄。

有妖怪入住时房间的门口会出现蓝色的火焰，漂泊庄的10个房间都住满后，妖怪就会按照从旧到新的顺序离开。进入房间与妖怪战斗会有一定几率成为朋友（S等级的妖怪除外）但无论玩家是否获胜，房间中的妖怪都会在战斗后离开。

玩家在变更了战斗队行圈上的妖怪后再与房东对话一次即可对漂泊妖怪的信息进行更新。

QR码的读取

在小猪银行与1号窗口的工作人员对话后选择“QRコードをよみとる”即可扫描手边的QR码，领取物品。比如读取各版本中赠与的地缚猫的妖怪奖章，就可以解锁地缚猫的新必杀技。

▲《元祖》版本必杀技“ニャイ－ン”。

▲《本家》版本必杀技“コマニャチ”。

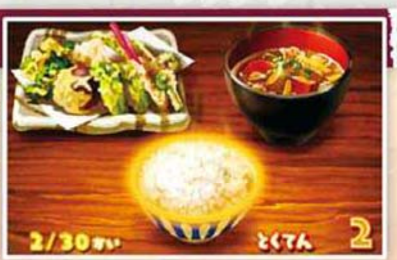
▲地缚猫必杀技“ニョエ－”。

日常事件

日常时间与游戏主线的推进无关，玩家可以随时触发这些日常事件。

晚餐迷你游戏

在晚上与外婆对话可以进行晚餐迷你游戏。画面中的三道菜分别对应A、B和Y键，当黄色的光圈变为橙色时就要尽快按下对应的键。



踢罐子

在地上有时会看到空的易拉罐，让主人公将其踢入附近的垃圾桶就可以获得各种各样的奖励。

家中事件

在家中的浴室外的洗面台选择洗手（手洗い）10次左右会出现アライ魔将，将其打败后可获得金の手形；刷牙（齿みがき）10次左右就会出现虫齿伯爵，与其战斗获胜后可获得神けいけんちだま。在游戏中每天只能洗手或者刷牙一次。

按门铃事件

调查了门铃上显示了感叹号标志的房屋后，屋中的NPC会出来给主人公道具或者触发战斗等，以下为具体的触发地点。

地点	出现NPC	结果
樱花住宅街 小猪银行的左上方	おじいさん	可以在其附近尽情攀爬围墙
团团坂道 天正寺的右侧	ナガバナ/ナガバナナ	平时出现的是ナガバナ，0－3点时出现的是ナガバナナ，与其对话可得知游戏中的小窍门
微风山丘 博物馆的左上方	おじさん	获得道具，一共可获得七次
樱花中央市 樱花运动俱乐部的左侧	アニ鬼	获得道具かわいいバッジ

自行车比赛

在晴天时分别来到樱花住宅街的小学门口、毛马本村的分校、那岐崎港町的汐の里和樱町的小学校与头上有蓝色对话框的NPC对话，就可以接受“C－1グランプリ”系列任务，参加自行车比赛。获得第一名后可完成支线任务，此后只要再与他们对话就可以再次挑战自行车比赛。

踏上旅程的小狛

在小镇中寻找四处旅行的小狛（コマさん）可以获得各种各样的奖励。

出现地点	可获得奖励
樱花中央车站的金蛋前	ダンゴムシ
大森山 神社前	りんごあめ
跑腿巷 商店街	たけのこ
樱花住宅街 樱花第一小学的体育馆	カタツムリ
团团坂道 正天寺左侧（从栏杆坏掉的地方进入后前方的隧道中）	ホタル
微风山丘 葫芦池博物馆1楼的恐龙化石前	ボロボロのお守り
樱花EX树 展望台	まじめに生きる
毛马本村 一德寺附近的桥上	ゲンゴロウ
那岐崎港町 汐の浦最右侧的木桥上	幸运のおまもり、もんげ－がらズラ（壁纸）

爬旗杆

爬上樱花第一小学的旗杆可以看到神奇的风景，旗杆在现实时间的一天内只能爬一次。

闯红灯的惩罚

在有交通信号灯的地方如果玩家多次闯红灯的话，系统就会自动扣除一个名叫“好孩子点数（よいこカウント）”的计分，多次扣除后就会出现妖怪生剥鬼（なまはげ）将主人公强行卷入战斗，战胜生剥鬼的话会有一定几率成为朋友。打倒生剥鬼两次后，下一次连续闯红灯后就会出现赤鬼，好孩子点数继续下降的话则会出现青鬼。如果遵守交通规则将交通信号灯切换至绿色再通过的话，就可以增加好孩子点数，好孩子点数积累到一定程度后就会出现大けいけんちだま等奖励。

没完没了隧道

毛马本村地图上方的隧道就是没完没了隧道（えんえんトンネル）。该隧道一天只能进入一次，进入后只能前行不能后退，并且隧道会根据主人公进入的次数不断变长，调查隧道中的安全出口可以出去，在隧道中会遇到形形色色的NPC和事件，也会与不少珍稀妖怪相遇并进入战斗。到达尽头后会来到むこうがわ，利用场景中的云外镜可以回到隧道外。到达过六次终点后可触发与巨大BOSS——でるくいたたき的战斗。

随机事件

部分随机事件的发生有着时间条件限制，一些随机事件的发生甚至概率十分微小，因此遇到了的话一定要好好把握机会。

音乐小游戏

游戏中共有四个音乐小游戏，操作方法都是转动下方画面的圆圈接住上方画面飞出的各色光球。只要触发了一次音乐小游戏后，就可以在地图上与特定NPC对话然后再次练习该小游戏。

狐狸娶亲

发生地点：樱花住宅街
触发条件：天气为晴天但略微飘雨的"天晴雨"。
练习地点：与大森山的NPCキツネ对话后。

百鬼夜行

发生地点：樱花中央市
触发条件：上午0点～6点
练习地点：与樱花中央市樱花俱乐部左侧场景的NPCかたのり小僧对话。

人模七人大列队

发生地点：跑腿巷
触发条件：晚上9点～上午3点
练习地点：与跑腿巷的NPCモノマネキン对话。

榴莲佐藤的游行

发生地点：微风山丘
触发条件：下午12点～6点
练习地点：与跑腿巷的NPCマネージャー对话。

恐怖的红箱子

有时主人公会被一个神秘的大哥哥叫住，并被委托保管一个红色的箱子。遵守约定不打开的话就会得到奖励，而打开的话则会接受变成狗、发型变为爆炸头等惩罚。不过有时箱子中也隐藏着珍稀的妖怪，与其战斗也会有一定几率成为朋友，因此要不要打开箱子就看玩家的选择了。再次与大哥哥相遇后就可以归还箱子。

路边摊

走在路上有时会听到叫卖的声音，白天的路边摊是わらびもち屋，可从中购入わらびもち；晚上有时是由妖怪おでんじん经营的关东煮店，与其对话可接受任务。

迷路的老婆婆

有时主人公会遇到迷路的老婆婆，带她去往目的地就可以获得奖励。在带老婆婆行进时要注意不要走出老婆婆周围的黄色圈外。

跟引路鬼走吧

在街道上不用妖怪手表就能看到引路鬼（みちび鬼），跟他们对话后他们会让玩家跟他们走，跟随他们走几段路后引路鬼会变身为宝箱，玩家可以从中得到奖励。

荞麦面外卖

在街上有时会出现送荞麦面（そば）外卖的自行车，让主人公骑上自行车追赶并阻挠荞麦面外卖车的话，有时荞麦面就会掉落一地，此时就可以拾取荞麦面了。由于游戏中没有荞麦面的专卖店，因此玩家需要尽可能地利用此事件获取荞麦面。

隐藏事件

樱花商业花园大楼的隐藏楼层

在樱花商业花园（さくらビジネスガーデン）大楼右侧用妖怪手表搜索有粉色妖气反应的地方会发现逆之告示牌，输入まぼろうし并召唤出它（还未成为朋友的话可在毛马本村的电线杆等地找到まぼろ老师），与其对话可解锁大楼的第4楼和第13楼。

擦拭金蛋（金の卵）

在跑腿巷废弃的影村医院左侧有一处民房，调查门口有叹号提示后会问玩家要不要按门铃，选"はい"后就可以偷听到房中的人在讨论车站前的金蛋。对话结束后就可以每天擦拭金蛋（金の卵）一次。连续十天擦拭的话可以获得金の手形，连续二十天擦拭则会出现キンカク与主人公进行战斗，战斗获胜后可获得プラチナインゴット。

▲偷听的地点。

神社的投钱箱

玩家可以每天在神社前的投钱箱投一次钱，连续投十天的话会略微提升与妖怪成为朋友的几率，连续投二十天的话则会出现はらわシェル，将其战胜后可与其成为朋友，之后此处可能还会出现其他珍稀妖怪。

地下水道隐藏妖怪——せみまろ

①完成任务"いきもの系のヒミツ基地"后（任务的具体做法请参考"支线任务"部分的内容）会获得ゴールドカードキー。
②从地下水道的各个入口进入，打开地下水道中10扇上锁的门（门的具体方位请参考"地图场景"部分的地下水道地图），全部打开后从さくら住宅街右侧河边的出水口进入，与蓝白条纹的少年对话可入手赤いカードキー。
③在樱花商业花园大楼第4楼左侧的房间宝箱中会发现青いカードキー。

在地下水道场景中间的门前分别使用三张门卡，进入后就会见到せみまろ，每天可以与其战斗一次，有一定几率成为朋友。

潮骚の岩屋

在那岐崎港町海边站立的两名NPC旁有一处通往“潮骚の岩屋”的暗道，进入后在场景上方用妖怪手表调查会出现谜之告示牌，输入ふくろじじい后并将其召唤出来（还没有与其成为朋友的可前往现代的毛马本村キウチ山的山顶，通过望远镜找到它，其喜欢的食物为牛乳）就可以开启商店，在商店中使用八枚“コインの欠片”就可以换得一枚扭蛋币。

▲通过此处的暗道即可来到潮骚の岩屋。

すんどめ站

调查那岐崎港町车站左侧的停车场会出现谜之告示牌，输入みちくさめ后，再去里の作业场与ミチクサメ成为朋友，在妖怪之圈中将其召唤出来，并与它对话可解锁すんどめ站（再与ミチクサメ对话可解锁一套墙纸）。

さくら山站

完成了委托“チーム・カゲムラの荣光”后，さくら山站就会解锁，从さくらぎ站坐车可前往さくら山站。在站台有粉色妖气反应的地方调查会出现谜之告示牌，输入はなさかじい即可打开妖怪之圈，花さか爷爷的获取方法请参考后文的“妖怪大辞典”。

安稳住宅区的钥匙

安稳住宅区中的部分房间需要钥匙才能进入，以下为这些钥匙的具体入手方法：

房间钥匙	所在场所	在房间中可入手的道具
A-201号室的钥匙	影村医院的2楼	超力のうでわ
A-203号室的钥匙	妖魔界的あらくれ街道	与房间中的ドケチング战斗，获胜后获得プラチナのこけし
B-102号室的钥匙	樱花商业花园大厦13楼（妖怪手表需升级到S等级）	金のこけし
B-204号室的钥匙	大森山东の洞窟中	与トジコウモリ进行战斗，获胜后获得奖励
B-301号室的钥匙	60年前的毛马本村，棚田の迹地中	与ふくろじじい进行战斗，获胜后获得奖励
C-101号室的钥匙	樱花EX树站前广场，从车站右侧自动贩卖机后的隐藏通道进入车站后方的空地	与カイム进行战斗，获胜后获得奖励
C-302号室的钥匙	毛马本站右下方的车站前的古旧民房（站前の古い民家）中，从入口处围墙旁的砖石可以进入场景内部，在场景左上方的宝箱中可以得到钥匙	与よつめ进行战斗，获胜后获得奖励
C-303号室的钥匙	那岐崎港，潮骚の岩屋的宝箱中	暴虐な刀

四格漫画

调查一些特定场景的书架会发现漫画家为妖怪手表专门创作的四格漫画，右边为这些四格漫画具体所在的地点。

四格漫画地点

地点	所在位置
樱花住宅街	樱町公民馆
微风山丘	千治的房间
团团坂道	熊岛的房间
跑腿巷	太阳轩（タイヨ－　）
跑腿巷	北风拉面（北风ラ－メン）
毛马本村	分校

喵KB写真

喵KB（ニャ-KB）是地缚猫喜欢的少女偶像组合，在游戏中可以获得九张喵KB的照片，最后集齐它们与地缚猫交换可解锁一个奖杯。

照片编号	入手方法
ニャ-KBの生写真①	驮果子屋抽奖的第48等奖
ニャ-KBの生写真②	驮果子屋抽奖的第48等奖
ニャ-KBの生写真③	驮果子屋抽奖的第48等奖
ニャ-KBの生写真④	驮果子屋抽奖的第48等奖
ニャ-KBの生写真⑤	完成“はるこい学习塾　ヒデポン”任务
ニャ-KBの生写真⑥	与かすが野驿的NPCお兄さん对话后获得
ニャ-KBの生写真⑦	完成“はるこい学习塾　ヒデポン”任务
ニャ-KBの生写真⑧	跑腿巷影村医院2楼的柜子中
ニャ-KBの生写真⑨	完成任务“博物馆は大ピンチ？”

双版本联动迷宫

迷宫解锁方法：

① 拥有元祖或本家的两小时以内的存档，然后打开另一版本的游戏。

② 游戏主线解锁到那岐崎渔港。

③ 去渔港的废屋（はいおく）与谜之大叔（なぞのおじさん）对话可入手“废屋のカギ”，用其打开旁边的废屋即可进入迷宫。

迷宫的具体行进路线请参考后文的“地图场景”，在终点会遇到BOSS——金のガシャどくろ。

BOSS的弱点是心脏部位，对心脏进行集中攻击打掉绷带就可以对其造成伤害。BOSS利用转出的各色扭蛋和道具进行攻击，以下为各色胶囊所对应的攻击。

胶囊	攻击
红色胶囊	使用火属性攻击
黑色胶囊	让对方陷入行动不能的状态
绿色胶囊	让对方回复一定量的HP
金色胶囊	发动必杀技，可对对方造成200点伤害
炸弹	金のガシャどくろ自身受到伤害
饭团	金のガシャどくろ自身回复150点血

战斗获胜后会获得不可思议大道扭蛋币，用其转动随后出现的扭蛋机可获得奖励。

地图场景

本作的地图在原有的基础上新增了毛马本村、那岐崎町和60年前的樱花新镇——樱町，再加上其中的隐藏场所和新增的设施和商店等场景，可供主人公进行冒险的区域相较前作变得更加广阔。

地图

樱花住宅区
（さくら住宅街）

注：解锁了奇怪深巷中的手表锁定区域后就可以进入寂寞水路（さびしげな水路）。

大森山
（おおもり山）

注：从大森山山顶的左右两条岔路可分别通往大森山登山道和巨型滑梯（ジャンボスライダー）。

团团坂道
（团々坂）

樱花中央市

（さくら中央シティ）

注：饮食店的左侧为你好咖喱餐厅（カレ－ショップ　ナマステ）右侧为雪女（ゆきおんな）。

跑腿巷

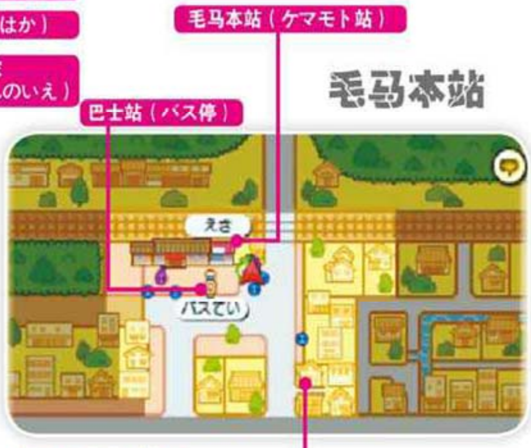
（おつかい横丁）

微风山丘

（そよ风ヒルズ）

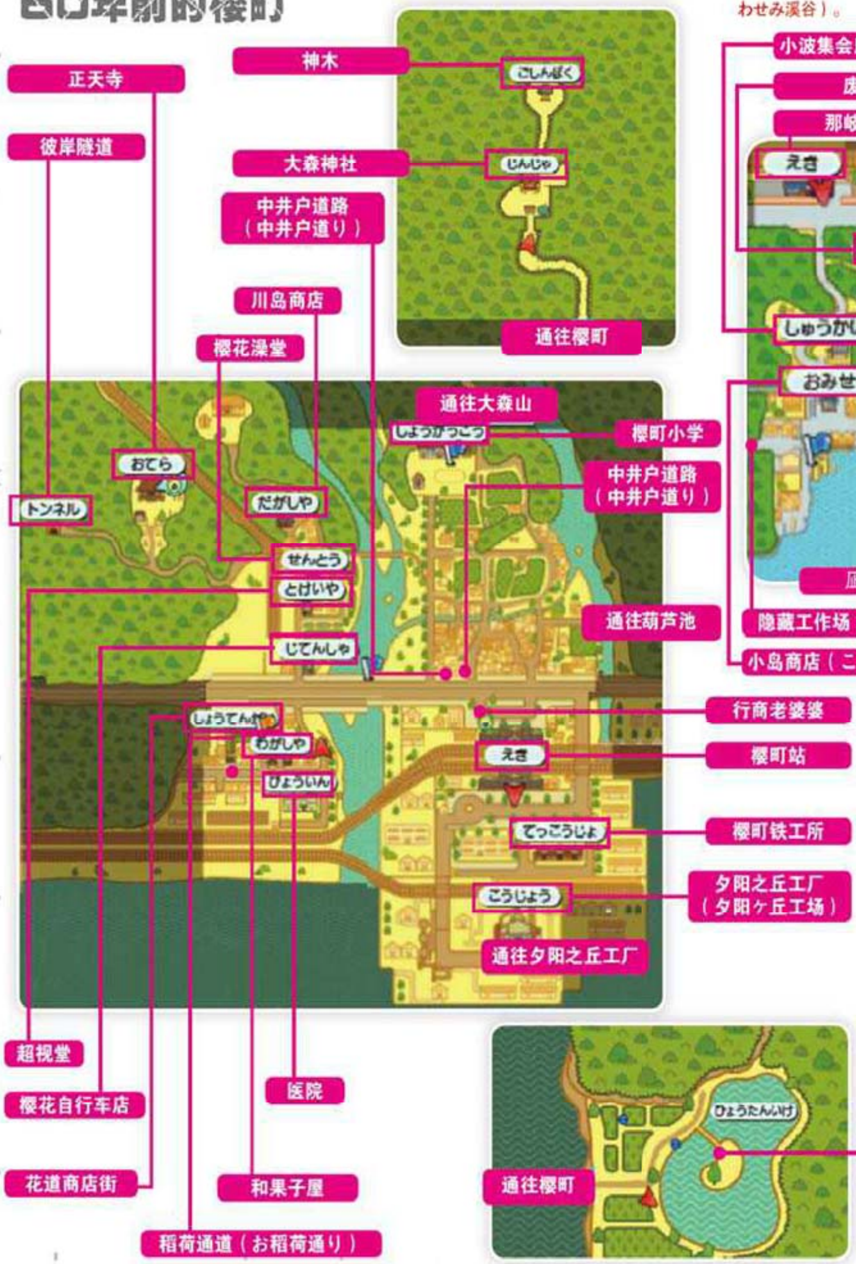
毛马本村
（ケマモト村）

毛马本站



注：木内山中包含正面岩和翡翠溪谷（かわせみ溪谷）。

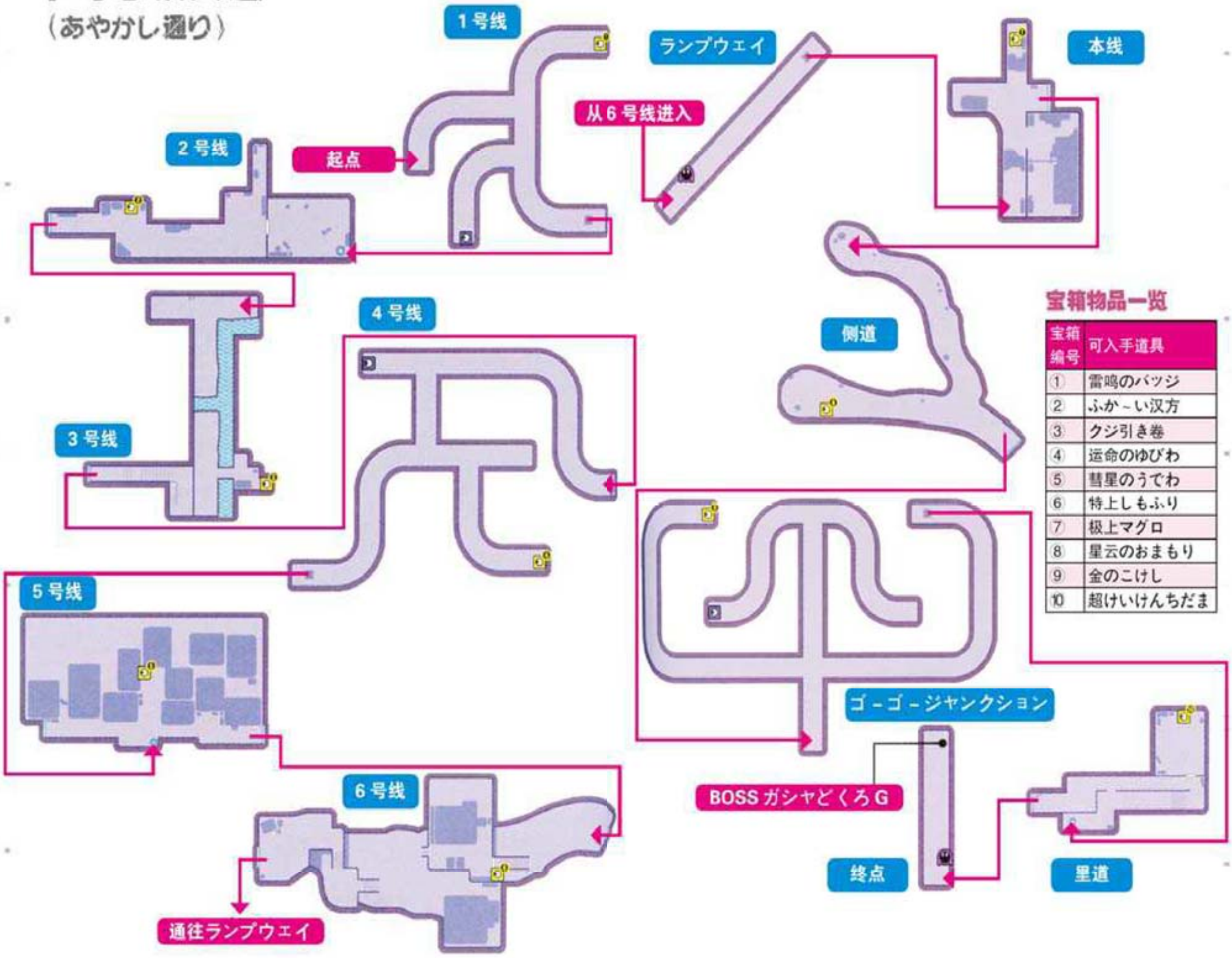
60年前的樱町



那岐崎
（ナギサキ）港町

注：花道商店街里有贩卖蔬菜的八百丸以及出售肉类商品的精肉安藤（精肉あんとう）。

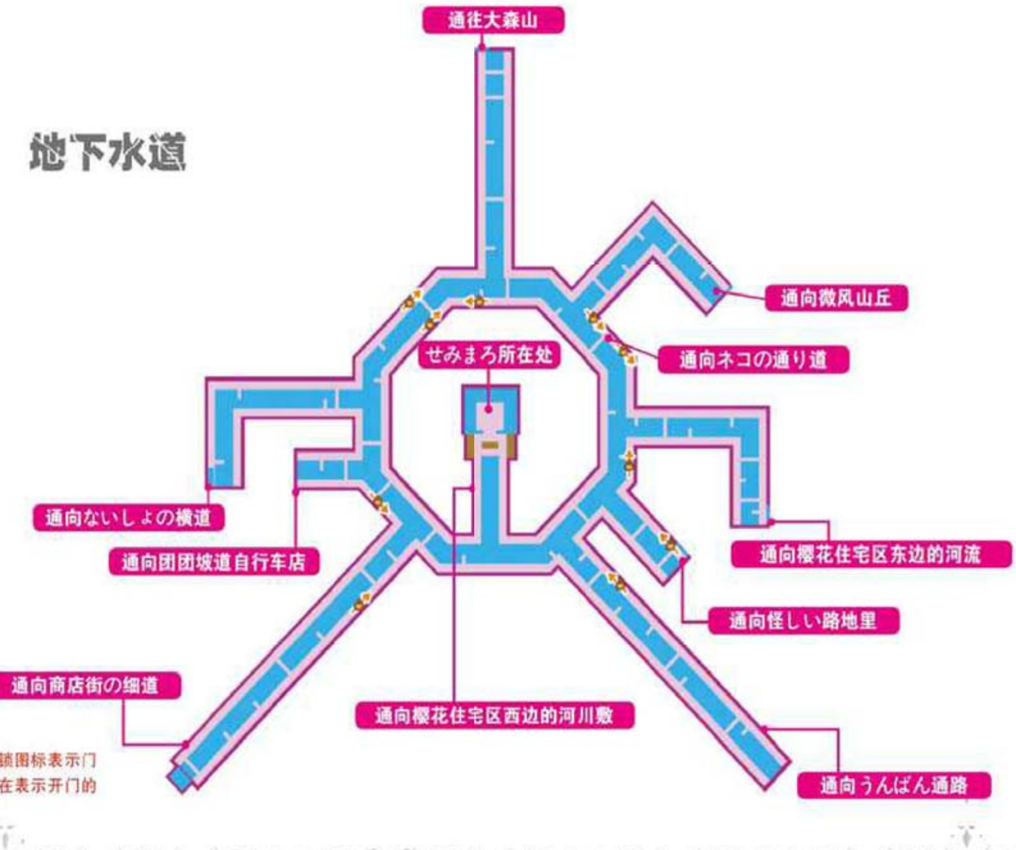
不可思议大道
（あやかし通り）



宝箱物品一览

宝箱编号	可入手道具
①	雷鸣のバッジ
②	ふか～い汉方
③	クジ引き巻
④	运命のゆびわ
⑤	彗星のうでわ
⑥	特上しもふり
⑦	极上マグロ
⑧	星云のおまもり
⑨	金のこけし
⑩	超けいけんちだま

地下水道



注：图中的黄色上锁图标表示门的所在位置，箭头在表示开门的方向。

商店一览

万事便利屋

在樱花新镇、团团坡道、樱花中央市、跑腿巷、微风山丘都有万事便利店（ヨロズマ-ト）的分店。玩家可在这里回复妖怪的HP和妖气值，存档以及更换战斗队形。并且在这里也可以入手一些实用的道具或者卖掉自己不要的物品。在游戏后期每个便利店还隐藏有云外镜。

道具	价格	对己方使用效果	对敌方妖怪使用效果
うめおにぎり	70	回复30的HP	稍微有利于跟敌方妖怪成为朋友
たかなおにぎり	100	回复40的HP	稍微有利于跟敌方妖怪成为朋友
いくらおにぎり	210	回复80的HP	较容易跟敌方妖怪成为朋友
ヨカコ-ラ	90	回复20的妖气槽	稍微有利于跟敌方妖怪成为朋友
サンドイッチ	150	回复60的HP	稍微有利于跟敌方妖怪成为朋友
カップラ-メン	120	回复50的HP	稍微有利于跟敌方妖怪成为朋友
みがわり人形	350	从战斗中逃离	-

鱼良

位于樱花新镇的鱼良出售活鱼和生鱼片，店的附近还隐藏着一条秘密暗道。

道具	价格	对己方使用效果	对敌方妖怪使用效果
アジのひもの	140	回复40的HP	稍微有利于跟敌方妖怪成为朋友
ブリの切り身	260	回复79的HP	较容易跟敌方妖怪成为朋友
アジ	320	-	-
カサゴ	600	-	-
アユ	1300	-	-
タイ	2800	-	-
鱼良のまきえ	100	在钓鱼时使用可增加钓上鱼的几率	-

压轴面包屋

位于樱花新镇的压轴面包屋（アッカンベ-カリ－ 面包屋）每天都会出炉香喷喷的面包，有些人气面包还会限量出售。

道具	价格	对己方使用效果	对敌方妖怪使用效果
クリ-ムパン	120	回复35的HP	较容易跟敌方妖怪成为朋友
フランスパン	380	回复100的HP	很容易与对方成为朋友
カレ-パン	180	回复50的HP	很容易与对方成为朋友
アッカンベ-グル	600	回复150的HP	非常容易与对方成为朋友

丛林猎人店（ジャングルハンタ-）

在樱花住宅街右下方的丛林猎人店中可以购入捕虫时用的超级黑蜜，主人公手上的虫和鱼也可以在这里兑换点数，继而交换各种各样的道具。

出售道具	价格	效果
ス-パ-黒ミツ	100	提升捕虫的几率

交换道具	所需点数	道具效果
小けんけんちだま	20	经验值上升50
中けいけんちだま	160	经验值上升500
大けいけんちだま	580	经验值上升2000
超けいけんちだま	1800	经验值上升8000
スタミナムアルファ	90	耐力在一段时间内不会减少
ふか～い汉方	800	复活道具
サビれた刀	600	合成道具
爱のシャク	750	合成道具
爆音クラクション	750	合成道具
记忆吸い取り机	1300	合成道具
白银のかみどめ	1800	合成道具
プラチナインゴッド	1800	合成道具
大将の魂	1800	合成道具
无双の魂	1800	合成道具
人鱼の宝玉	1800	合成道具
ムゲンすいとう	600	水属性攻击威力上升，受到水属性攻击时的伤害减少
天狗のうちわ	1600	妖力+100　敏捷+100　天狗专用
钉バット	6500	力量+50　防御-25　アニ鬼专用
おさるの轮つか	300	妖怪不再进化
どんちゃんバチ	300	妖力+40　防御+40　どんちゃん专用
ブリ-バンド	560	力量+60　ブリ-队长专用
そまつなうでわ	80	力量+10　敏捷-5
ロックなうでわ	250	力量+80　敏捷-8
超力のうでわ	560	力量+25　敏捷-12
さびたゆびわ	80	妖力+10　防御-5
プリティ-リング	250	妖力+18　防御-8
げんえいのゆびわ	560	妖力+25　防御-12
古びたおまもり	80	防御+10　妖力-5
ル-ンのおまもり	250	防御+18　妖力-8
シンプルバッジ	80	敏捷+8　力量-5
てっぺきのおまもり	560	防御+25　妖力-12
ぴかぴかバッジ	250	敏捷+15　力量-8
はやてのバッジ	560	敏捷+20　力量-12
安っぽいうでわ	80	力量+10　防御-5
パワフルなうでわ	250	力量+18　防御-8
豪气なうでわ	560	力量+25　防御-12
ダサいゆびわ	80	妖力+10　敏捷-5
レインボ-リング	250	妖力+18　敏捷-8
妖精のゆびわ	560	妖力+25　敏捷-12
ボロボロなおまもり	80	防御+10　力量-5
加护のおまもり	250	防御+18　力量-8
幸运のおまもり	560	防御+25　力量-12
ブラックバッジ	80	敏捷+8　妖力-5
かわいいバッジ	250	敏捷+15　妖力-8
オ-ロラバッジ	560	敏捷+20　妖力+12
传说のうでわ	2000	力量+50　防御-25
传说のゆびわ	2000	妖力+50　敏捷-25
传说のおまもり	2000	防御+50　力量-25
传说のバッジ	2000	敏捷+40　妖力-25

虫子和鱼所能交换的点数如下：

虫子

虫名	出现地图	场所	可交换点数
アカハライモリ	毛马本村	稻田中	27
アゲハチョウ	樱花住宅街	花坛	13
アブラセミ	樱花住宅街	树上	12
アマガエル	樱花住宅街	草丛中	5
イナゴ	毛马本村	草丛中	11
オオカマキリ	团团坡道	花坛	30
オオクワガタ	大森山	树上	64
オオムラサキ	毛马本村	树上	67
オケラ	毛马本村	草丛中	21
オニヤンマ	毛马本村	墓地	38
カタツムリ	樱花住宅街	走廊下方	9
カナブン	樱花住宅街	树上	2
カナヘビ	团团坡道	墓地	25
カブトエビ	毛马本村	稻田中	5
カブトムシ	大森山	树上	42
カメムシ	微风山丘	草丛中	8
カラスアゲハ	毛马本村	草丛中	40
キリギリス	跑腿巷	花坛	9
ギンヤンマ	大森山	竹子上	31
クマゼミ	大森山	树上	41
ゲンゴロウ	毛马本村	稻田中	58
コオロギ	团团坡道	草丛中	7
コガネムシ	大森山	草丛中	17
ゴマダラカミキリ	大森山	树上	16
シオカラトンボ	微风山丘	树上	16
ジャンボタニシ	毛马本村	稻田中	32
ショウリョウバッタ	樱花住宅街	草丛中	6
スズムシ	毛马本村	走廊下方	15
タガメ	毛马本村	稻田中	50
タニシ	毛马本村	稻田中	10
タマムシ	大森山	草丛中	12
ダンゴムシ	樱花住宅街	走廊下方	3
ツクツクボウシ	樱花住宅街	树上	8
テントウムシ	樱花住宅街	草丛中	1
トノサマバッタ	大森山	草丛中	24
ナナフシ	大森山	草丛中	19
ニイニイゼミ	团团坡道	树上	18
ニホントカゲ	跑腿巷	草丛中	14
ノコギリクワガタ	大森山	树上	28
ハナグムリ	大森山	草丛中	10
ハラビロカマキリ	大森山	草丛中	15
ヒキガエル	毛马本村	河中	11
ヒグラシ	大森山	树上	23
ヒラタクワガタ	毛马本村	树上	22
ホタル	毛马本村	河中	26
ミヤマクワガタ	毛马本村	树上	34
ミンミンセミ	樱花住宅街	树上	3
モンシロチョウ	樱花住宅街	花坛	2

注：珍稀虫类可兑换的点数为普通种类的五倍。

鱼

鱼名	出现地图	场所	可交换点数
アジ	樱花中央市	海中	18
アナゴ	那岐崎港	海中	16
アメリカザリガニ	大森山	河中	2
アユ	樱花中央市	河中	47
イサキ	那岐崎港	海中	16
イシダイ	那岐崎港	海中	58
イセエビ	那岐崎港	海中	43
イトウ	樱花住宅街	河中	41
イワシ	樱花中央市	海中	7
ウナギ	跑腿巷	海中	28
エイ	那岐崎港	海中	24
カサゴ	那岐崎港	海中	12
カジキ	那岐崎港	海中	70
カマス	樱花中央市	海中	15
カメ	樱花住宅街	河中	4
カレイ	那岐崎港	海中	22
カワハギ	那岐崎港	海中	39
キス	樱花中央市	海中	10
クラゲ	樱花中央市	海中	6
コイ	微风山丘	池子中	11
コウイカ	那岐崎港	海中	27
サケ	樱花住宅街	河中	29
サバ	那岐崎港	海中	12
サワガニ	毛马本村	河中	14
シャコ	樱花中央市	海中	30
スズキ	那岐崎港	海中	25
スッポン	大森山	河中	8
スルメイカ	那岐崎港	海中	13
タイ	那岐崎港	海中	26
タコ	樱花中央市	海中	13
タチウオ	樱花中央市	海中	33
タツノオトシゴ	樱花中央市	海中	17
チヌ	樱花中央市	海中	49
チョウチアンコウ	那岐崎港	海中	40
ドジョウ	大森山	池子中	22
トビウオ	那岐崎港	海中	31
ナマズ	大森山	池子中	18
ハリセンボン	樱花中央市	海中	9
ヒトデ	樱花中央市	海中	3
ヒラメ	那岐崎港	海中	35
フナ	毛马本村	河中	1
ブラックバス	大森山	池子中	9
ブリ	那岐崎港	海中	46
ホタルイカ	那岐崎港	海中	5
ボラ	那岐崎港	海中	23
マグロ	那岐崎港	海中	71
メジナ	那岐崎港	海中	20
モイカ	那岐崎港	海中	19
ヤマメ	樱花住宅街	河中	37
ヤリイカ	那岐崎港	海中	32
ライギョ	团团坡道	河中	21

注：珍稀鱼类可兑换的点数为普通种类的五倍。

满足抓捕种类的数量后也可以获得奖励，具体如下：

种类数量	可获得道具	
	虫	鱼
5	ス-パ-黒みつ	鱼良のまきえ
10	パワフルなうでわ	プリティ-リング
15	てっぺきのおまもり	はやてのバッジ
25	元祖はちまき	本家はちまき
40	攻めの秘传书	术の秘传书
60	爆音クラクション	爱のシャック
80	太阳のうでわ	运命のゆびわ
全部种类	传说のおまもり	传说のバッジ

自动贩卖机

在道路边时常设置着自动贩卖机，其中贩卖的饮料会有所不同。

道具	价格	对己方使用效果	对敌方妖怪使用效果
ヨカコ-ラ	120	回复30的妖气	稍微有利于跟敌方妖怪成为朋友
妖绿茶	120	回复30的妖气	稍微有利于跟敌方妖怪成为朋友
荣妖ドリンク	120	回复30的妖气	稍微有利于跟敌方妖怪成为朋友
ヨキシマムゴッド	-	回复250的妖气	非常容易与对方成为朋友

注：在自动贩卖机上购买饮料时，玩家有一定几率获得ヨキシマムゴッド。

大森神社（おおもり神社）

位于大森山地图的中部，在神社前的神社爷爷（おふだじいさん）处可购买守护符。神社附近还有用于穿梭回夏日祭典的云外镜。

道具	价格	效果
ちからのおふだ	1000	短暂提升力量
ようりょくのおふだ	1000	短暂提升妖力
まもりのおふだ	1000	短暂提升防御
すばやさのおふだ	1000	短暂提升敏捷

川岛商店

由温柔的老奶奶经营的川岛商店（かわしま商店）位于团团坡道，在里面可以买到很多怀旧的日式零食。

道具	价格	对己方使用效果	对敌方妖怪使用效果
10圆ガム	10	回复10的HP	稍微有利于与对方成为朋友
ねりあめ	20	回复15的HP	稍微有利于与对方成为朋友
大きなせんべい	30	回复20的HP	容易与对方成为朋友
ドロップ缶	120	回复35的HP	容易与对方成为朋友
チョツコボ-	110	回复30的HP	较容易与对方成为朋友

樱花澡堂

位于团团坡道的樱花澡堂（さくらの汤）是大家泡澡的好去处，与澡堂接待台的大姐姐对话可以买到各种好喝的牛奶。

道具	价格	对己方使用效果	对敌方妖怪使用效果
牛乳	120	回复30的妖气	稍微有利于与对方成为朋友
コ-ヒ-牛乳	200	回复50的妖气	较容易与对方成为朋友
フル-ツ牛乳	280	回复70的妖气	较容易与对方成为朋友
ぜつぴん牛乳	1500	回复180的妖气	非常容易与对方成为朋友

冥心汉方药店

位于团团坡道的出售药剂的店铺。

道具	价格	效果
スタミナム	1200	在短时间内不减少耐力
スタミナムアルファ	2400	在长时间内不减少耐力
まず~い汉方	3000	复活战斗不能的妖怪并回复少量HP
にが~い汉方	6000	复活战斗不能的妖怪并回复一半HP

蛋白石号自行车店

位于团团坡道的自行车店，随着游戏的推进，店中的自行车和铃铛种类会增加。

道具	价格
そよかぜの自转车	6000
夕焼けの自转车	6000
お花见の自转车	6000
わた云の自转车	8000
おひさまの自转车	8000

道具	价格
みわくの自转车	8000
クラッシックベル	1000
スプリングベル	1000
チ-ンベル	2000
クラクションベル	2000

路边摊

不定时会出现在路边的摊位，白天贩卖蕨菜糕（わらびもち），晚上则出售关东煮（おでん），出现时经常伴随着洪亮的叫卖声。

道具	价格	对己方使用效果	对敌方妖怪使用效果
ほっこりだいこん	100	回复30的HP	稍微有利于与对方成为朋友
味しみたまご	100	回复30的HP	稍微有利于与对方成为朋友
やわらか牛スジ	150	回复45的HP	较容易与对方成为朋友
极上のおでん	300	回复80的HP	非常容易与对方成为朋友
わらびもち	150	回复45的HP	较容易与对方成为朋友

咀嚼汉堡店

位于樱花中央市的咀嚼汉堡店（モグモグバ-ガ-）主要贩卖各类汉堡。

道具	价格	对己方使用效果	对敌方妖怪使用效果
ハンバ-ガ-	260	回复70的HP	稍微有利于跟敌方妖怪成为朋友
チ-ズバ-ガ-	340	回复90的HP	较容易跟敌方妖怪成为朋友
ダブルバ-ガ-	500	回复130的HP	很容易跟敌方妖怪成为朋友
モグモグバ-ガ-	880	回复200的HP	非常容易跟敌方妖怪成为朋友

你好咖喱餐厅（カレ-ショップ ナマステ）

位于樱花中央市，是一家由印度老板经营的，充满异域风情的咖喱店。

道具	价格	对己方使用效果	对敌方妖怪使用效果
チキンカレ-	700	回复170的HP	稍微有利于跟敌方妖怪成为朋友
マトンカレ-	880	回复200的HP	较容易跟敌方妖怪成为朋友
シ-フ-ド カレ-	1100	回复220的HP	很容易跟敌方妖怪成为朋友
ナマステカレ-	1500	回复130的HP	非常容易跟敌方妖怪成为朋友
野菜ごろごろカレ-	800	回复180的HP	较容易跟敌方妖怪成为朋友

雪女（ゆきおんな）

位于樱花中央市，是一家由美女老板经营的居酒屋，但美女老板的身分貌似隐藏着秘密。

道具	价格	对己方使用效果	对敌方妖怪使用效果
じゃがいもチップス	120	回复35的HP	稍微有利于跟敌方妖怪成为朋友
パリうまチップス	180	回复50的HP	较容易跟敌方妖怪成为朋友
どっさりチ-ズコ-ン	220	回复60的HP	很容易跟敌方妖怪成为朋友
雪かきビ-	300	回复80的HP	非常容易跟敌方妖怪成为朋友

风尚咖啡店（カフェ オ·シャレンヌ）

位于樱花中央市，是品尝甜点的好去处。

道具	价格	对己方使用效果	对敌方妖怪使用效果
チ-ズケ-キ	280	回复75的HP	稍微有利于跟敌方妖怪成为朋友
ショ-トケ-キ	350	回复90的HP	较容易跟敌方妖怪成为朋友
ロイヤルケ-キ	800	回复180的HP	很容易跟敌方妖怪成为朋友
特大ジャンボパワフ	2000	回复150的HP	非常容易跟敌方妖怪成为朋友

吆喝书店（どっこい书店）

位于跑腿巷的花朵路（フラワ-ロ-ド）中，贩卖各类图书，十分实用。

道具	价格	效果
攻めの秘传书	20000	提升攻击的等级
术の秘传书	20000	提升妖术的等级
ひっさつの秘传书	20000	减少偷懒
まじめに生きる	25000	提升必杀技的等级
习得！カラテ讲座	980	将妖怪的第二性格变成“急性子”
应用！カラテ讲座	5000	将妖怪的第二性格变成“暴躁”
ようじゆつ大百科	980	将妖怪的第二性格变成“冷静”
ようじゆつ超百科	5000	将妖怪的第二性格变成“头脑派”
ガ-ドのすすめ	980	将妖怪的第二性格变成“慎重”
ガ-ドばんざい	5000	将妖怪的第二性格变成“无动于衷”
いやしの天使ちゃん	980	将妖怪的第二性格变成“温柔”
さよなら天使ちゃん	5000	将妖怪的第二性格变成“富有同情心”
おじゃま道	980	将妖怪的第二性格变成“不守规矩”
续おじゃま道	5000	将妖怪的第二性格变成“穷凶极恶”
サポ-トライフ7月号	980	将妖怪的第二性格变成“协作”
サポ-トライフ特别编	5000	将妖怪的第二性格变成“献身精神”

安藤肉店

安藤肉店（あんどう肉屋）位于跑腿巷的花朵路中，贩卖各式肉类。

道具	价格	对己方使用效果	对敌方妖怪使用效果
とりもも	180	回复50的HP	稍微有利于跟敌方妖怪成为朋友
豚バラブロック	340	回复90的HP	较容易跟敌方妖怪成为朋友
牛タン	550	回复140的HP	很容易与对方成为朋友
特上しもふり	18000	回复900的HP	非常容易与对方成为朋友

八百丸蔬菜店（八百丸）

位于跑腿巷（おつかい横丁）的花朵路中，贩卖各式蔬菜。

道具	价格	对己方使用效果	对敌方妖怪使用效果
にんじん	100	回复30的HP	稍微有利于跟敌方妖怪成为朋友
きゅうり	100	回复30的HP	较容易跟敌方妖怪成为朋友
たけのこ	500	回复130的HP	很容易与对方成为朋友

花见寿司店（お花见寿司）

位于跑腿巷的花朵路中，主营日本寿司。

道具	价格	对己方使用效果	对敌方妖怪使用效果
かっぱ巻き	100	回复30的HP	稍微有利于跟敌方妖怪成为朋友
エビ	260	回复70的HP	较容易跟敌方妖怪成为朋友
いくら巻き	400	回复105的HP	很容易与对方成为朋友
大トロ	700	回复170的HP	非常容易与对方成为朋友

太阳轩

太阳轩（タイヨ-轩）位于跑腿巷的花朵路中，主营中华料理。

道具	价格	对己方使用效果	对敌方妖怪使用效果
ぎょうざ	180	回复50的HP	稍微有利于跟敌方妖怪成为朋友
レバニラ	260	回复70的HP	较容易跟敌方妖怪成为朋友
かに玉	380	回复100的HP	很容易与对方成为朋友
エビチリ	550	回复140的HP	非常容易与对方成为朋友

北风拉面

北风拉面（北风ラ-メン）位于跑腿巷的花朵路中，主营拉面。

道具	价格	对己方使用效果	对敌方妖怪使用效果
とんこつラ-メン	420	回复110的HP	较容易跟敌方妖怪成为朋友
チャ-シュ-メン	650	回复160的HP	很容易与对方成为朋友
スペシャルラ-メン	1200	回复230的HP	非常容易与对方成为朋友

意外之喜古董店

位于跑腿巷花朵路旁边的意外之喜古董店（めっけもん）只在夜间营业，玩家可在这里淘到不少实用的道具和装备。

道具	价格	效果
小けいけんちだま	1000	经验值上升50
中けいけんちだま	8000	经验值上升500
大けいけんちだま	26000	经验值上升2000
そまつなうでわ	1800	力量+10　敏捷-5
安っぽいうでわ	1800	力量+10　防御-5
ロックなうでわ	6500	力量+80　敏捷-8
パワフルなうでわ	6500	力量+18　防御-8
超力のうでわ	11000	力量+25　敏捷-12
豪气なうでわ	11000	力量+25　防御-12
さびたゆびわ	1800	妖力+10　防御-5
ダサいゆびわ	1800	妖力+10　敏捷-5
ブリディ-リング	6500	妖力+18　防御-8
レインボ-リング	6500	妖力+18　敏捷-8
げんえいのゆびわ	11000	妖力+25　防御-12
妖精のゆびわ	11000	妖力+25　敏捷-12
古びたおまもり	1800	防御+10　妖力-5
ボロボロなおまもり	1800	防御+10　力量-5
ル-ンのおまもり	6500	防御+18　妖力-8
加护のおまもり	6500	防御+18　力量-8
てっぺきのおまもり	11000	防御+25　妖力-12
幸运のおまもり	11000	防御+25　力量-12
シンプルバッジ	1800	敏捷+8 力量-5
ブラックバッジ	1800	敏捷+8　妖力-5
ぴかぴかバッジ	6500	敏捷+15　力量-8
かわいいバッジ	6500	敏捷+15　妖力-8
はやてのバッジ	11000	敏捷+20　力量-12
オ-ロラバッジ	11000	敏捷+20　妖力-12
暴虐な刀	30000	合成道具
神通力水	88000	合成道具

和果子屋（わがしや）

位于跑腿巷，分为专门贩卖元祖まんじゅう的元祖骷髅屋（ドクロ屋）和专门贩卖本家まんじゅう的本家骷髅屋。

道具	价格	对己方使用效果	对敌方妖怪使用效果
元祖まんじゅう	120	回复35的HP	稍微有利于跟敌方妖怪成为朋友
本家まんじゅう	120	回复35的HP	稍微有利于跟敌方妖怪成为朋友

入山商店

位于毛马本村，贩卖着多样种类的物品，其中的まつたけ是非常有代表性的商品。

道具	价格	对己方使用效果	对敌方妖怪使用效果
スーパー黑ミツ	100	提升捕虫的几率	-
うめおにぎり	110	回复30的HP	稍微有利于跟敌方妖怪成为朋友
牛乳	10	回复30的妖气	稍微有利于与对方成为朋友
妖绿茶	130	回复30的妖气	稍微有利于跟敌方妖怪成为朋友
たけのこ	500	回复130的HP	很容易与对方成为朋友
まつたけ	12000	回复600的HP	非常容易与对方成为朋友

无人贩卖所

没有店主的商店，24小时营业。

道具	价格
にんじん	100
きゅうり	100

小岛商店（こじま商店）

位于那岐崎港，由于近海其中贩卖着非常有特色的海产品。

道具	价格	对己方使用效果	对敌方妖怪使用效果
魚良まきえ	100	提升垂钓区域鱼的数量	-
うめおにぎり	110	回复30的HP	稍微有利于跟敌方妖怪成为朋友
牛乳	120	回复30的妖气	稍微有利于与对方成为朋友
妖绿茶	130	回复30的妖气	稍微有利于跟敌方妖怪成为朋友
しんせんなウニ	1300	回复240的HP	很容易与对方成为朋友
极上マグロ	14000	回复760的HP	非常容易与对方成为朋友

行商老婆婆

位于60年前的樱町，24小时都可以在此购物。

道具	价格	对己方使用效果	对敌方妖怪使用效果
ねりあめ	20	回复15的HP	稍微有利于跟敌方妖怪成为朋友
ドロップ缶	120	回复35的HP	容易与对方成为朋友
カキ冰	300	回复80的HP	很容易与对方成为朋友
りんごなめ	350	回复90的HP	非常容易与对方成为朋友
うめおにぎり	110	回复30的HP	稍微有利于跟敌方妖怪成为朋友
たかなおにぎり	140	回复40的HP	稍微有利于跟敌方妖怪成为朋友
牛乳	120	回复30的妖气	稍微有利于与对方成为朋友

八百丸（过去）

道具	价格
にんじん	100
きゅうり	100
たけのこ	500
まつたけ	12000

精肉安藤（过去）

道具	价格
とりもも	180
豚バラブロック	340
牛タン	550

回忆屋（おのいで屋）

通关后来到樱花住宅街回忆屋曾出现过的地方会发现喵达大师放置的渊力。入手渊力后返回60年前毛马本村的木内山山顶会找到喵达大师（マスターニャーダ），将渊力给喵达大师，并完成了喵达大师给出“ニャーダの试练 EP1”的任务后就会解锁回忆屋。

道具	价格	效果
超けいけんちだま	92000	提升8000的经验值
太阳のうでわ	28000	力量+35　敏捷-20
彗星のうでわ	28000	力量+35　防御-15
月光のゆびわ	28000	妖力+35　防御-20
运命のゆびわ	28000	妖力+35　敏捷-15
星云のおまもり	28000	防御+35　妖力-20
大地のおまもり	28000	防御+35　力量-15
流星のバッジ	28000	敏捷+35　力量-20
雷鸣のバッジ	28000	敏捷+30　妖力-15
龙神玉	88000	合成道具

夏日祭典的摊位

接受“おおもり神社の神隐し”的任务，在神社下方的石阶附近调查有粉色反应的地方会发现云外镜，

摊位	道具	价格
おじさん	とりもも	180
	豚バラブロック	340
	牛タン	550
	特上しもふり	18000
お兄さん	かき冰	300
おばさん	ヨカコーラ	130
	妖绿茶	130
	紫妖ドリンク	130
	牛乳	120
	コーヒー牛乳	200
	フルーツ牛乳	280
	ぜつぴん牛乳	1500
驮果子屋さん	10圆ガム	10
	ねりあめ	20
	大きなえびせんべい	30
	ドロップ缶	120
	りんごあめ	350
店员のおばさん	クリームパン	120
	フランスパン	380
	カレーパン	180
	アッカンベーグル	600

主线流程

注：本作可在男女两位主人公中任选一个进行游戏，主人公的不同会导致登场的NPC出现不同，但不会影响剧情，本主线流程全部使用本家版本的男主人公的线进行说明。

相较前作，本作的世界观和角色形象更为丰富，并且随着剧情的推进，菜单中的大多数程序会依次解锁。主线通关后玩家可以开启隐藏要素，并继续自由地进行冒险，收集妖怪，完成任务等。本作在剧情上十分诙谐幽默，因此为了方便不懂日文的玩家，主线的流程中涉及了大量的剧情，不想被剧透的玩家可以只看攻略要点推进流程。

消失的妖怪手表

（消えた妖怪ウォッチ）

樱花新镇（さくらニュータウン）的夜空中飞过了两个神秘的身影，他们来到景太（ケータ）家的屋顶上，窥视着景太手腕上的妖怪手表说：“这是我们期盼的世界中所不需要的东西”。说完这句话后，景太手上的妖怪手表瞬时就消失得无影无踪，而呼呼大睡的景太依然没有任何察觉，一觉睡到了天亮。

妈妈一大早来叫景太起床，床边的窗外已是一片夏天的热闹景象，景太的暑假从今天起正式开始了。“妈妈再让我多睡五分钟啦……”流着口水的景太连眼睛都不愿意睁开。妈妈严厉地说今天要去买东西，不能赖床，于是景太只得不情愿地起了床。

去楼下与妈妈对话，对完话后出门与爸爸对话。

一家人在商场和饭店中度过了愉快的一天。回家前妈妈提议去“骷髅屋（ドクロ屋）”买温泉馒头，到场一看原来骷髅屋分为了元祖和本家两家，父母对于该去哪家而起了争执，这让景太苦恼不已。争执半天也没有拿定主意的父母转而向景太寻求意见。

获得1000元，在元祖店家处购买的话会获得元祖温泉馒头，本家的话则是本家温泉馒头。买完后与爸爸或妈妈对话，交出温泉馒头。

买好温泉馒头后，父母让景太先回家，失落的景太不知道到底发生了什么事。在学校门口熊岛（クマ）和千治（カンチ）叫住了景太，熊岛说千治有好东西要给景太看，原来千治手上戴着一只现在最流行的MEGA手表（メガウォッチ）。景太看着千治的手表羡慕不已，但由于那两只神秘妖怪的法术已经失忆的景太却又突然对这外形与妖怪手表十分相似的MEGA手表产生了一种似曾相识之感。千治和熊岛说要与文花（フミちゃん）一起去公园捕虫，景太说等他拿了虫网（虫あみ）就去和大家会合，于是景太赶紧跑回家取虫网。

回到家中，从左侧的厨房来到庭院中可以获得虫网，然后去公园与文花对话。

小伙伴们集合后决定开始一场捕虫比赛，熊岛提议说抓到最珍稀的虫子的人就是赢家。文花也提议抓到三只虫后大家就回到公园里集合，并给了景太3个超级黑蜜（スーパー黑みつ）。

调查周围有感叹号图示的树木，捉到三只虫后会自动触发剧情。

再次集合后，千治说这次捕虫比赛的赢家是熊岛，比赛成绩也不错的景太从千治手中得到了道具动物图鉴（いきもの图鉴）。之后熊岛提议大家去便利店买冰棒吃，吃完冰棒后天色也不早了，于是大家决定改日再一起玩。回家路上，景太突然感到街边的一家叫“回忆屋（おもいで屋）”的店中传来了异常的气息。于是好奇的景太算进去看看。

进入回忆屋与店主对话，调查柜台可得到“不可思议的手表（ふしぎな时计）”。

带上手表后景太再度感受到了一种异样的气息，景太小心翼翼地询问店主这个表卖一百元真的可以吗？店主却说这个表不仅只卖一百，景太还可以直接用这一百元转一次店门口的扭蛋机。

出回忆屋，在店门口调查扭蛋机。

从店门口转出来的石头形状物品让景太大失所望，于是他随手将其扔在了路边。结果这个不明物体突然说起话来：“喂！那边那个家伙！不管转到的是不是石头你也应该打开来看一下

啊！”景太被这说话的“石头”吓了一跳。“石头”继续说“快打开我！快打开我！先打开再说！之后我再对你解释！”于是景太迫不得已打开了“石头”，妖怪执事私语者（ウィスパ-）闪亮登场了！私语者开心地对景太说：“一般的人类可是看不到妖怪的哦！至于你为何能看到妖怪呢，就让我来为你解释一下吧。”而一脸无语的景太则在心中默默吐槽说：“其实我根本就不想知道原因啊……”

原来景太之所以能看到私语者就是因为刚刚买到的神秘手表。私语者正打算教景太如何使用，结果景太已经十分熟练地打开了手表的外壳，自然而然地用起来了，这连景太自己都觉得奇怪。突然，妖怪手表发出了耀眼的光芒，之前发生的事都宛如走马灯般在私语者和景太的眼前回放了起来。

“对啊……为什么我会把这些事都忘了呢。”景太看着私语者，同样回想起来所有事的私语者也对此摸不着头脑。回过神来的两人决定先找到地缚猫。于是两人一同前往初次与地缚猫相见的鱼屋前的十字路口。

在鱼屋的十字路口处会发生剧情，入手妖怪地点（妖怪スポット）。用妖怪手表在街对面进行搜索可以找到地缚猫。

当景太找到失忆的地缚猫并对它说大家以前是朋友时，周遭又再度出现了耀眼的白光，地缚猫也想起了之前的事。“看来大家都忘了以前发生的事啊……”私语者十分失落，景太说：“不只是记忆，我的妖怪手表也不见了，但那个卖妖怪手表的大叔说不定知道些什么。”于是景太和私语者急忙返回回忆屋，却发现那里已经变成了一块荒地。

调查旁边的垃圾桶，然后用妖怪手表进行搜索找到“かたづ家来”后与其对话。会进入战斗教学，战斗获胜后可与“かたづ家来”成为朋友。

与“かたづ家来”成为朋友后，私语者将妖怪大辞典交给了景太。而开心地返回家中的三人并未注意到天上出现的两个神秘身影。“我们不是已经将妖怪手表从这个世界上抹杀了么？”一只妖怪对另一只说道，“今天我们暂且撤退吧，好好商量一下来日的对策。”说完这句话后他们就消失了。

入手“妖怪奖章（ようかいメダル）”的程序。

千治的高科技捉迷藏

（カンチのハイテクおにごっこ）

一大早景太的家中传来了私语者惊叫声，他想起了关于妖怪扭蛋机（ようかいガシャ）的一些重要的事，于是催促大家前往大森山（おおもり山）的神木。

出门后可获得三个“梅子饭团（うめおにぎり）”。在大森山的山道上会出现剧情动画，用妖怪手表调查石阶前会发现トオセンボん，对战获胜后可继续前行。来到神木前的扭蛋机处，用私语者给的“艾拉贝尔扭蛋币（エラベ-ルコイン）”转动扭蛋机后，可从给出的三只妖怪中选择一只成为朋友。

在回家的路上与山道边的大叔对话，接受任务“セミのプロフェッショナル”，在附近的树上找アブラゼミ，捉到后将其交给大叔。任务完成后还可获得“奖杯（トロフィ-）”程序。

在樱花住宅街（さくら住宅街）的便利店与店员对话接受任务，出便利店后用妖怪手表搜索门口附近可找到谜之告示牌（ナゾのたてふだ）。调查后输入ひもじい（じ的打法是先输入し然后点键盘右侧的两点字符）。

输入答案后回到家中的厨房，用妖怪手表调查冰箱前面可发现“ひも爷”。给“ひも爷”一个梅子饭团后可以成为朋友，再来到便利店门口调查妖怪之圈（妖怪のサ-クル）就可以召唤“ひも爷”，剧情事件结束后与店员对话即可完成委托。

第二天，在露天休息的两位公司职员正打算吃刚买的炸鸡块，结果空中飞下了一只乌鸦将炸鸡块抢走了。正打算出门的景太在电视上看到了关于这件事的报道，并且新闻中说这件事在近日已经发生多起了。妈妈叮嘱景太一定要小心这些乌鸦，景太答应后就出门了。

景太和千治约好了在葫芦池公园（ひょうたん池公园）见面。见面后千治炫耀着自己已经得到的两个MEGA手表，并用手表精确地指出景太迟到了2分32秒。闪着亮光的手表吸引了近处乌鸦的注意，千治正打算将手表交给景太试戴时，一只乌鸦从他手上飞快地掠过瞬时就叼走了手表。冷静下来的千治立即打算用另一只手表的GPS功能追回被抢走的手表，景太也决心帮忙。

来到西北方的河边，乌鸦叼着手表站在桥上的扶手上，千治冲过去抢夺手表，受惊的乌鸦一松口，MEGA手表就掉入了河中，千治说这手表有防水功能所以顺着GPS的电波继续找就好了，突然私语者让景太赶快使用妖怪手表调查浮在水面上的手表，说其周围有着一股很强的妖气。用妖怪手表对准MEGA手表后，河面上出现了呼呼大睡的野河童（ノカッパ），由于叫不醒野河童景太他们只能继续顺着南下的水流追赶。而正在说话的众人并没有注意到，桥下还有一只正在打着MEGA手表主意的妖怪已经先于他们展开了行动。

来到微风山丘（そよ风ヒルズ）的南边，调查停在河边的野河童会触发剧情事件。

景太追上野河童后正打算拿回MEGA手表，突然一只神秘的妖怪出现抢走了手表。看不见妖怪的千治被浮在空中的手表吓了一跳，呆呆地想着什么时候手表有了悬空的功能。景太用妖怪手表调查悬空的手表后发现了カリパックン。原来这是一只借了别人东西就不会归还的妖怪，因此只有向其追讨才能拿回手表。

追赶カリパックン，追上并点A键与カリパックン对话可触发剧情。

被逼到绝路的カリパックン只好显出原形，将其击败后私语者冲上前去抢回了手表，但カリパックン还是狡辩说它只是稍微借用一下而已。私语者则说既然你只是想借东西为何要逃走呢。被说得哑口无言的カリパックン嚷嚷着“真是太无聊了，我要回去了。”就消失了。

地缚猫看着私语者手中亮闪闪的手表说“我也想要玩手表！借给我！借给我！”私语者看着地缚猫的爪子说：“你的爪子那么尖，碰了手表可是会留下痕迹的哦。”地缚猫生气地说：“没关系！我只是稍微摸一下！”，说完继续抢夺私语者手中的手表。就在两人争执不下之时，私语者手一滑，手表掉入了身后的地下水道中。而一旁的千治则因为惹怒了小猫，丢下一句：“之后的事就拜托你了，景太！”就逃之夭夭了。为了找到手表，景太一行人只得进入地下水道中。

进入地下水道后一路下行，景太和私语者都发现自己居然汗流不止，看来这一切又是妖怪干的好事。景太启动了妖怪手表，在道路尽头发现了“あせっか鬼”。景太上前询问他有没有看到手表，“あせっか鬼”举起肥硕并汗湿的手臂说，你指的是这个吗？私语者正想感谢它捡到了手表，结果“あせっか鬼”压根就没想交还它。不得已景太只能通过一决胜负来夺回手表了。

战胜“あせっか鬼”后可与其成为朋友，并夺回手表。

拿回手表后景太陷入了一阵低落，因为被“あせっか鬼”戴过的手表有着一股黏黏的手感……将手表还给千治后，千治说有一件事自己无法理解，如果说乌鸦抢走手表是因为乌鸦会被亮闪闪的东西吸引，手表漂浮在水上不会沉是手表有着为保护数据而做的悬浮设计，但他实在搞不懂为何手表会漂浮在空中，莫非这是手表还没公布的新功能？景太心直口快地说这可能只是妖怪的伎俩啦。千治看着景太说：“妖怪？世上怎么可能有那种东西啦！这只是民间传承的想象中的生物而已。”知晓真相的景太想着如果千治也能看到妖怪的话，那么解释起来应该就不会这么费力了。私语者到千治身边对景太说：“那没办法，能看到妖怪的只有带着妖怪手表的人。因此就算我再怎么展示自己洁白无瑕，光彩照人的身体，这些家伙也看不见我！”刚说完，周围的乌鸦就被白得发亮的私语者所吸引，于是可怜私语者就这样被一群乌鸦叼走了……

奇怪的学校

（おかしな学校）

在家里翻箱倒柜的景太发现怎么也找不到暑假作业的教材，这才想起来自己一定是把作业都忘在学校了。私语者惊讶地说："难道从放假开始到现在你都将作业忘在了教室里么？这还真是让人不敢相信啊……"景太岔开话题说现在只能赶快去学校取作业了！于是一行人向着学校出发。

与书桌上的地缚猫对话可获得"不可思议镜头（ふしぎなレンズ）"的程序（アプリ）。进入学校后先来到一楼最右侧的职员室，与老师对话可获得进入教室的钥匙，然后上二楼，进入5年2组的教室，调查有红色叹号提示图标的桌子可触发剧情。

来到教室的景太找到了作业，但此时妖怪雷达发出了很强烈的反应，启动妖怪手表后教室后方掉下了バク。私语者发现バク的样子很奇怪，原来バク的肚子饿了，发现周围有人类的バク突然来了精神，向景太发动了眠烟攻击，机智的地缚猫将私语者当作了盾牌，私语者立刻陷入了沉睡。继续发动攻击的バク将景太和地缚猫卷入了战斗中。

击败バク，剧情事件后可成为朋友。

击败バク后，バク说由于太久没有吞噬人类的梦境，它的肚子已经饿到极限了，结果地缚猫和景太不约而同地指着地上的私语者对バク说这家伙的梦应该可以吧。

梦被吃掉后，私语者也醒来了。众人询问为何バク在学校中，原来バク是想来吃小孩子们新鲜的梦境，结果碰上了暑假因此在空无一人的学校中一个梦都没吃到。

与バク成为朋友后，景太觉得时间不早了，于是众人向家里走去。出教学楼后天空下起了雨，正在说话的私语者发现四周突然变得暗了起来，景太和地缚猫抬头一看被上方恐怖的景象吓得转身就跑。

入睡前，私语者对景太说今天在学校目击的那个可怕的影子可能是妖怪搞的鬼，为了能与这样强力的妖怪作战必须提升自身妖怪的战斗力，与更多更强的妖怪成为朋友。可是等级越高的妖怪越擅长隐藏自己，因此必须提升妖怪手表的性能。而这就要靠钟表调子堂（时计のチョ-シ堂）了，于是两人决定明天去那里看看。

夜间バク嗅着景太甜美的梦境，做出了一副略有所思的神色……

第二天一大早两人来到了团团坂道，在团团坂道门口两人被一位名叫御用田的人叫住了，他任命有妖怪手表的景太为妖怪搜查官，令其逮捕通缉中的妖怪。并告诉景太只要抓获了通缉妖怪就可以获得奖励。

解锁"指名手配"的程序。

正打算进入钟表调子堂，景太突然发现门上贴着一张纸条，上面写着"现在外出中"。路过的大妈询问景太是否是找店主有事的客人，景太点了点头。大妈说钟表调子堂的店主去找漂泊庄（さすらい庄）的房东去了，于是众人立即赶往漂泊庄。房东告诉景太钟表调子堂的店主刚刚已经离开这里去了葫芦池博物馆。景太发现房东回应了私语者的话，惊讶地问房东莫非看得见妖怪。房东说当然了，他的公寓就是专门租给妖怪住的。说完房东还将"朋友之书（ともだちブック）"的程序交给了景太。

与房东再次对话可以开启本作的邂逅通信。来到葫芦池博物馆的二楼，可在左侧的展览室中找到店主。

看展览看得津津有味的店主告诉景太这座樱花新镇以前的名字就是樱町。而这些展览上的物品都是以前见证过樱町历史的宝贵文物。闲聊一阵后景太向店主表明了来意，店主让景太过一会儿来店里。

下到博物馆一楼，景太被一位名叫大门教授的人拦住，她让景太去资料保管室，说有重要的事要拜托景太。

进入楼梯右侧的房间。

进入资料保管室后，大门教授告诉景太她在做"反复无常门（きまぐれゲ-ト）"的研究，希望景太能协助她。并说反复无常门存在于世界各地，景太惊讶地说自己一次也没看到过，大门教授笑着说是要有妖怪手表才能看到这扇门。而房门连结的是一个神秘的空间。她让景太进入其中取出一件名为"门玉（ゲ-トボ-ル）"的物品。

来到博物馆正面入口右侧的墙壁处，用妖怪手表调查墙壁会出现反复无常门，进入后与房间中的两只妖怪战斗并取得两场胜利，退出战斗后调查地上出现的宝玉就可走出房间。来到博物馆正对的舞台（ステ-ジ）前，与榴莲佐藤对话可获得音乐程序以及音乐卡片。

完成任务后回到资料保管室将门玉交给大门教授，大门教授将门玉放入了身后的反复无常门，门上的数字从5变为了4。大门教授说当这个数字变为0时可能会发生什么奇特的现象，因此她任命景太为自己的助手，让景太帮忙收集门玉。

出博物馆后去樱花住宅街的公民馆（こうみんかん）。与公式叔叔（公式おじさん）对话接受委托。听取了公式おじさん的说明后可获得对战（たいせん）的程序。按X键进入菜单，选择对战程序，再选择"公式メダルセット"，将想要加入通信对战的妖怪进行登录，登录完成后再与公式叔叔对话。选择"それでいたい"可以进入战斗，战斗获胜后即可完成任务。并获得名为"奖牌交换（メダルこうかん）"的程序。

前往去往团团坂道的正天寺，与住持对话后去"秘密近道（ひみつの抜け道）"找到"かたのり小僧"，用"驮果子"与其成为朋友，"驮果子"可在团团坂的川岛商店（かわしま商店）中购得。与"かたのり小僧"成为朋友后回到正天寺，从住持那里得到"亲方ダンベル"即可完成任务。

完成了任务后，景太一行人来到钟表调子堂。店主说在强化妖怪手表前要拜托景太一件事，由于"すご～い汉方"卖断了货，而他在工作前不喝这个药的话就没有好的工作状态。因此为了帮店主买"すご～い汉方"，景太去到团团坂的一个叫冥心汉方的店。买到药后再次回到钟表调子堂，店主高兴地接过药，私语者说这下可以开始强化妖怪手表了吧。结果店主低沉地说还需要他们帮一个忙，他店中的一个重要道具"ネジ回し"找不到了，他自己也忘了之前将其放在了哪里。可能在跑腿巷（おつかい横丁）的意外之喜店（めっけもん）中，但这家店只有晚上才会营业。可是景太又没办法晚上偷溜出门，这时一个声音说道："看来到了我出场的时候了呢。"说这句话的是バク，原来它可以吸收景太的困意并在景太晚上出门后假扮成他的样子，这样景太的父母就不会发现了。于是景太回到家中等待兴奋地等待着夜晚的到来。

回到家中点卧室里的床即可切换到晚上。进入樱町花朵路（フラワ-ロ-ド），从商店街的小路（商店街の细道）穿过即可来到意外之喜店的门前。与店主对话即可获得"匠のネジ回し"。出店后会遇到第一次鬼时间，按照游戏提示跑到出口即可。

将"匠のネジ回し"交给店主后，景太的妖怪手表被强化为了D等级。于是景太他们继续前往樱花第一小学校一探白天校园中诡异阴影的究竟。

从教学楼右侧的职员室进入后，景太与私语者和地缚猫来到了一楼，此时突然出现了一枚巨大的扭蛋胶囊从走廊滚过，慌忙逃入教室后众人更加确定学校里一定发生了什么事，于是他们向着屋顶进发。

被胶囊抓住的话会被传送到教学楼外，因此一开始等胶囊滚过后迅速向左侧跑，在楼梯右侧的空间中暂时躲避。然后在厕所门口等待胶囊滚过。进入教室，从教室穿过即可来到左侧的楼梯处，从楼梯上二楼，继续利用二楼的房间躲避走廊上的胶囊，进入某些房间会进入强制战斗，看准中间那只妖怪并跑向它即可进入战斗，胜利后就可以继续前行。

从楼层中间的楼梯上三楼。进入三楼后从利用右侧的教室躲避胶囊，从右侧一路前行，到达楼梯处后上行即可来到屋顶。在丘比（キュッピ-）处存档后进入屋顶即可进入第一场BOSS战。

第一个BOSS是一个会使用扭蛋进行攻击的骷髅妖怪，瞄准其心脏位置进行集中攻击，并多释放必杀技就可以顺利将其击败。

战胜了屋顶的BOSS后，地缚猫开心地说这下可以回家了，景太却隐隐约约觉得他们好像忘记了什么重要的事，地缚猫说既然想不起的话那肯定就不是什么重要的事啦。景太说这样也对，于是两人开心地回家了。而在开战前就被BOSS卷入了扭蛋胶囊中的私语者则用力敲打着胶囊，凄凉地喊着：莫非你们把我忘了么！而早已远去的地缚猫和景太早就听不到他的声音了……

剧情事件后解锁程序——破坏者（バスタ-ズ），利用它可以随时进入鬼时间并进行共斗。

第二天，景太被妈妈拜托去商店街买东西，在路上他听到了路边的两个高中生说最近蔬菜店的蔬菜、自行车等东西都会突然变得十分巨大。她们的话音刚落，道路前方就出现了巨大化的垃圾桶、自行车和温泉馒头，景太他们的头顶上也出现了一只巨大的紫色的猫。突然从猫的身体中蔓延出了一阵烟雾，景太的头也变大了。

巨猫又将景太恢复原状，并对他说这个世界陷入了巨大的危机，因此需要能和妖怪成为朋友的人类的力量，并让景太尽快前往毛马本村。

去毛马本村吧！

（ケマモト村へ行こう）

为了第二天去见在毛马本村的外婆，景太在家中收拾着行李。可而原本要作为礼物送给外婆的温泉馒头不知道去了哪里，景太对私语者说不知道这是不是妖怪搞的鬼，地缚猫突然从杂货间里蹦出来，手中举着温泉馒头说景太你想太多了，赶快过来吃温泉馒头啊。三人正开心地吃着，突然私语者和景太反应过来，这不就是要送给外婆的温泉馒头嘛！在狠揍地缚猫一顿之后，景太不得已只能将事情告诉妈妈，并出门重新买一盒温泉馒头点心送给外婆（由于外婆喜欢本家口味，因此此处推荐买本家的馒头）。

与地缚猫对话可获得天气（おてんき）的程序。之后下到一楼与妈妈对话，可得到买温泉馒头的1000日元。去跑腿巷买完温泉馒头后回家。在回家的途中会遇到一位搭话的老婆婆，老婆婆想要去名为花つば的花店，但在途中迷了路，选择“案内する”将其带往花店（要注意景太不能走出老婆婆周围的黄色圆圈外），到达花店后可获得奖励。

买完点心回到家后，景太早早地睡下了。第二天一大早与父母告别后，景太踏上了独自前往毛马本村的旅程。

与妈妈对话后会获得1000元的交通费，进入樱中央站，打开菜单点击“持有物品（もちもの）”，再切换到“重要物品（だいじなもの）”就可以看到出发前妈妈给的メモ，查看乘车路线。

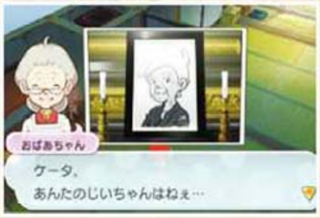
在检票口处选择1日乘车卷后购入，坐上“ナギサキ行き”的中央线，在“福の宫”站选择“はい”下车，然后坐上“ケマモト行き”的やまびこ线到ケマモト下车。在途中有时会遇到妖怪进入战斗，有时会有路人搭讪，从他们那里可以得到各种各样的道具。

从车站出来后调查车站前的巴士车站（バスてい），选择“バスを待つ”，巴士到来后选择“乘る 200圆”即可来到毛马本村。

到达村子后，外婆早已在车站等着景太，跟着外婆与村子里的人打过招呼，并去了村中的商店后，一行人来到了外婆家中。

途中外婆停下时，要与外婆对话。从外婆处可获得“妖绿茶”。到达家中后点门进入，走到屋内最左侧点击有红色感叹图示的佛坛即可触发剧情。

在家中的佛坛前，景太将买的温泉馒头供奉在外公的灵位前。外婆说外公年轻时头脑好，长得又帅，言语间流露出来的都是浓浓的爱意，虽然外公在很早以前就去世了，但听着外婆说着外公生前的事，景太一点也不觉得外公很陌生。闲聊了一会儿后外婆说今晚要给景太做大餐，景太决定趁晚饭前的时间先在村中四处转转。



来到村中的毛马坂，与田地中的少年对话，少年邀请主人公加入捉迷藏的游戏。玩家需要在2分钟内找到6个人。完成后去场景左侧的一德寺，与住持对话后去入山商店购入竹笋（たけのこ），然后再次与住持对话即可完成委托。

前往场景最上方的“萤火虫小路（ホタルの小道）”会遇到野河童，接受任务后沿着河川下行，在有妖气反应的地方用妖怪手表调查会发现モレゾウ，将其击败后再与野河童对话可获得钓鱼竿（钓りざお），之后使用钓鱼竿钓得三条フナ，再向野河童汇报即可完成任务。

突然从远处的深山中传来了隐隐约约的求救声，三人决定进入木内山（キウチ山）寻找声音的来源。

进入木内山后爬上丘比右侧悬崖上的藤蔓，一路左行来到左侧的平台上会遇到云外镜（うんがい镜）。与其对话触发剧情事件后可解锁云外镜功能。

与发出求救的云外镜对话后得知它原本是想爬上山顶，结果路痴的它在山间迷了路，于是景太他们决定将云外镜搬回山下。来到山下后，充满感激之情的云外镜与景太成为了朋友。听云外镜说山上的风景十分美丽，于是景太、私语者和地缚猫也决定去山顶上看看。

刚爬上山顶目睹了壮丽景观的三人发现天空中突然飘起了雨，但这并没有打击大家的兴致，地缚猫和景太还相互追逐了起来。突然悬崖边出现了一个神秘的身影，它在景太他们的头上撑起了屏障。景太用妖怪手表发现了から伞お化け，から伞お化け说很开心能看见在雨中玩耍的小孩，所以专门为他们架起了挡雨的屏障。私语者惊讶地对景太说这可是古时候起就很有名的妖怪，如果要用人来举例的话就是明星中的巨星。看着恭敬地与自己客套的私语者，から伞お化け反而不好意思了起来。景太问から伞お化け要不要和他们一起玩，から伞お化け开心地说他正有此意。正说着雨就停了，から伞お化け突然说它必须回去了，并瞬间就消失得无影无踪。对から伞お化け的突然消失不知如何是好的景太、私语者和地缚猫也只得失落地返回外婆家。

吃完了外婆准备的丰盛晚餐，景太稍作休息就泡起了澡，并早早地进入了梦想。半夜，地缚猫突然叫醒了景太，说自己想要去厕所，但又不敢一个人去，并且憋了很久的它已经快要尿出来了。于是景太急急忙忙带着地缚猫去了外面，地缚猫正在上厕所的时候，景太和私语者又听到了求救声，他们急忙向着声音传来的方向跑去。上完厕所出来的地缚猫一看两人都不见了，生气得大叫：“不是说好了要在厕所外面等我嘛！真是太过分了！”

发出求救声的是一只名叫キズナメコ的妖怪，它在景太外婆家门前被一群妖怪围住了，并被要求为这些妖怪治疗伤口。私语者冲上前去挡在了キズナメコ的前面，并质问这些妖怪为何要恃强凛弱。领头的リ-夫人生气地问私语者是何方神圣，竟敢多管闲事。私语者用帅气的表情说自己虽然只是一个路过的妖怪执事，但决不允许别人欺负弱小，并指着景太说景太是自己的主人，这让一直作无辜路人围观状的景太卷入了混战中。

将リ-夫人一行击败后，キズナメコ欣然地与景太成为了朋友。景太好奇地问私语者刚才リ-夫人他们说的元祖和本家是怎么回事。结果私语者正在滔滔不绝地解释时，景太早已进入了梦乡……

第二天，景太发现之前供奉在佛坛前的温泉馒头变得十分巨大，外婆也说近来村中经常会出现莫名其妙巨大化的南瓜和邮箱等物品。少根筋的地缚猫一看见巨大的温泉馒头就兴奋地扑了上去，说吃下这么大的温泉馒头是它一直以来的梦想，结果温泉馒头突然自己飞出了屋去，并进入了院子中的仓库。

众人急忙追上前去，突然仓库中传来一个声音：“这六十年来我一直在等待着拥有妖怪手表的人……“地缚猫一边大叫着：“比起这个！快把温泉馒头还给我！”一边跳入了仓库中。结果张有结界的仓库一下子就把地缚猫弹飞了出去。

景太用妖怪手表调查仓库门口后发现，仓库中盘踞着一只巨大的猫妖。众人协力将其从仓库里拽了出来，而想要见识景太一行人实力的巨猫则强行将景太他们卷入了战斗。

将巨猫击败后，私语者发现了它身上有一个栓状物体，地缚猫拔下栓后，泄了气的巨猫变成了浮游猫（フユニャン）。浮游猫说为了帮助他的某个朋友，它一直在寻找像景太这样的人，不知不觉就过了60多年。景太惊讶地问：“莫非你是为了见我才对温泉馒头施法，然后让它带我来这里的么？”浮游猫摇摇头说：“我只是想吃温泉馒头而已，而且我变大后也需要吃巨大形状的食物。”一脸汗颜的景太追问浮游猫口中所说的那位需要帮助的朋友是谁。没想到浮游猫看着景太不紧不慢地说：“先等我把温泉馒头吃完再说吧。”

穿越回60年前

（60年前にマキモドセ）

吃完温泉馒头的浮游猫告诉景太，他所说的朋友就是景太的外公——天野庆藏。

“但我的外公早就去世了啊。”景太不解地问。浮游猫说：“所以你需要和我一起回到60年前。”说着它拿出了回溯石（マキモド石），并用它将众人带回了60年前。

60年前的毛马本村看上去和现代的别无二致，大家都怀疑是不是穿越没有成功。浮游猫说只要找到了庆藏就会知道，于是众人先回外婆家寻找庆藏，却发现屋中空无一人，浮游猫想了想说可能庆藏去了秘密基地。

秘密基地在深山中，众人正要前往，却在门口看到了一个举止奇怪的人。浮游猫说这人被妖怪附身了，浮游猫刚说完附身于人的妖怪从人类的身体中脱离了出来，景太急忙用妖怪手表搜索，却没有发现那妖怪的身影。浮游猫说那是怪魔，比起普通的妖怪更为邪恶。刚一说完那只妖怪就附身在了私语者的身上，突然从树林中跳出了一个身影，将私语者击倒在地，他连续发动攻击将私语者体内的怪魔打了出去。救了私语者后此人就立刻就消失了，众人继续赶往秘密基地。

来到秘密基地后，景太惊讶地发现原来刚刚救了私语者的就是他的外公庆藏，庆藏生气地责问浮游猫为何要将景太他们带来秘密基地，浮游猫告诉他景太是他的孙子。庆藏听后惊讶地问浮游猫莫不是使用了怪魔的石头。浮游猫点点头说：“是的，我从60年后将他们带来此地，想要让他们帮助你。”庆藏却毫不领情地说：“谁需要帮助！我

一个人就可以与怪魔战斗，我不需要朋友！”说完就向门外走去。

景太看着庆藏的背影说：“浮游猫也不是你的朋友么？”“……不是，我还有事，先走了。我回来时你们最好都给我滚出去。”庆藏说完就急冲冲地走出门去。赶紧追出去的景太却已找不到庆藏的身影，私语者看着失落的景太说：“既然如此就让我们回到秘密基地好好调查一番吧，说不定能发现什么线索。”

调查秘密基地左侧中间发亮的物体。

在秘密基地中景太惊讶地发现了妖怪手表的设计图，浮游猫说这本书记载着庆藏的许多关于发明的点子，而最初制作出妖怪手表的人就是庆藏，他制作的妖怪手表还能和怪魔作战。并且这个设计稿已经成形了，只要在钟表超视堂（时计の超视堂）、大森神社（おおもり神社）和樱町铁工所这三个地方收集了零件就可以进行制作，于是景太决定立即前往樱町收集零件。

从村子门口的右侧可直接来到毛马本站。

众人好不容易走到车站前，景太抱怨这个时代的交通居然这么不便利，如果用之前的石头瞬移到这里说不定更快。结果浮游猫说那个石头只能用来穿越，没有瞬移功能，而且那石头已经是最后一个了。景太、私语者和地缚猫慌了起来，说如果没有石头我们怎么返回现代。浮游猫说这里有能掌控时间的妖怪，到时它自会送你们回到现代。而且那个妖怪现在应该就在这车站附近。

在正对车站入口的左侧可找到妖怪——云外三面镜（うんがい三面镜），与其对话可成为朋友。

与云外三面镜成为朋友后，众人进入车站前往樱町。下车后一行人先来到了离车站较劲的樱町铁工所。在工厂门口与回忆屋的店主对话后景太得到了“不可思议的导航玉（ふしぎなビ－玉）”。进入工厂，景太发现妖怪手表根本什么都搜索不出来，于是景太拿出了导航玉，眼前出现了えんらえんら·怪，原来工厂里的人样子怪怪的都是因为她这个烟雾系妖怪的法力。

调查工厂入口右侧自己动起来的机器，えんらえんら·怪会现形；调查工厂右侧房间中间的广告牌；调查左侧房间左上方的地藏菩萨；调查中间房间最上方平台上的雕塑后会强制进入战斗，打败えんらえんら·怪会触发剧情。

将えんらえんら·怪击败后，众人发现原来えんらえんら是被怪魔附身了才变成了这个样子。此时工厂中突然出现了一个神秘的身影，这个被称为大ガマ的妖怪是本家的首员大将，他代えんらえんら向众人赔了个不是就离开了。而这个能探测出怪魔的导航玉就是制作妖怪手表的重要零件，于是大家向着下一个目的地赶去。

来到大森山的神社前，景太用妖怪手表在正对神社右侧的石狮子旁发现了コマじろう，コマじろう看着众人觉得有种很熟悉的时曾相似的感觉，就说可能是之前哥哥写来的信上提到了景太他们，结果コマじろう怎么也找不到信，说是可能掉在お稻荷さん那里，于是众人决定去花道商店街为コマじろう找信。

去花道商店街找到お稻荷さん会得到信，返回时顺路经过超视堂，与店主对话。店主让景太帮他找来辣椒（トウガラシ），这种辣椒在现代的樱花中央市的カレ－屋中有。先将信交给コマじろう可得到“超级厉害铃（もんげ－铃）”。然后返回车站坐火车回到毛马本村，使用云外三面镜回到现代，坐电车回到樱花中央市，去カレ－屋与店员对话可得到辣椒“ヤバネロ”。返回过去将其交给超视堂的店主，会得到“精空手表（セイコ－ン时计）”。

收集完妖怪手表的零件后一行人回到了秘密基地，庆藏看见他们后十分生气，正要赶他们出去，庆藏却突然被景太手中的ヤバネロ辣椒吸引了注意，觉得可以用这个为自己的武器增加威力。浮游猫对庆藏说景太帮他找来了制作妖怪手表的零件，并指着景太对庆藏说景太就像勇气（ガッツ假面）身边的助手少年比特（ビ－ト）一样能干，所以景太和庆藏是命中注定的搭档。听了这句话后身为勇气假面狂热粉丝的庆藏让景太把所有的零件交出来，决定将妖怪手表制作完成。景太听后开心地跑上前去说：“谢谢你，外公！”而害羞的庆藏则生气地说不要叫我外公要叫我庆藏！一旁的浮游猫他们被情感表达上十分笨拙的庆藏逗得哈哈大笑起来。

妖怪手表·零式

（妖怪ウォッチ·零式）

看着正在制作妖怪手表的庆藏，私语者激动得说能目睹妖怪手表的诞生真是像做梦一样。庆藏拿着制作完成的妖怪手表自豪地展示给众人说，这是妖怪手表·零式，也就是妖怪手表的试验版本，使用它妖怪们就可以使出强力的G必杀技了。

解锁“召唤”程序。

浮游猫询问庆藏为何不自己使用妖怪手表·零式，结果庆藏说他一个人战斗就好，反正也没有可以依靠的同伴，说完这句话后庆藏就夺门而出。浮游猫听后低落地说能和庆藏你战斗的同伴其实有很多啊……说完，浮游猫也追了出去。

景太追着两人来到河边，只看到浮游猫一个人站在桥上，失落的浮游猫告诉景太他们其实想要与庆藏成为朋友的妖怪有很多，说完就从身上掏出了几枚牛奶瓶盖，上面写着许多妖怪的名字，原来这都是庆藏曾经帮助过的妖怪。私语者发现上面还有河童的名字，浮游猫说河童是庆藏第一个帮助的妖怪。地缚猫说那就让这些妖怪一起来说服庆藏吧，私语者也赞成这个主意，并注意到牛奶瓶盖上还写着与河童相遇的地点名字。于是大家决定先去瀑布边找河童商量对策。

来到瀑布边众人发现了一座河童的石像，浮游猫告诉景太他们河童其实在怪魔袭击村子的那天已经被名为金（キン）和银（ギン）的两只妖怪施咒变成了石头。而且被变成石头的不止是河童，恐怕所有想要与庆藏成为朋友的妖怪都已经被施咒了。此时私语者突然拿出了名为“石化消解（セキカトケ－ル）”的药，说这能将被石化的妖怪都复原。结果对河童使用了药剂后河童并没有复原，浮游猫说可能是咒语的力量太强了，之前他与庆藏为了救这些被石化的妖怪也使用了各种各样的方法，最终却都没能成功，庆藏还向已经变成了石头的河童和から伞お化け他们道了歉。一听到から伞お化けさん的名字，私语者和景太都来了精神，私语者告诉浮游猫他们在现代遇到过から伞お化けさん。浮游猫想了想说莫非60年后这些法力就变得越来越弱了？“那我们就回到现代用石化消解药将它们恢复原状吧！”私语者说道。景太和地缚猫也表示赞同，于是浮游猫将写着妖怪名字的牛奶瓶盖交给了景太。

回到现代，来到毛马本村的正面岩就会看到から伞お化け，与其对话后から伞お化け会消失，根据任务导航来到翡翠溪谷（かわせみ溪谷）可找到被石化的から伞お化け，触发剧情后から伞お化け就能恢复原状。

利用场景入口处的云外镜传送到外婆家，在房间左侧会看到ざしきわらし，触发剧情后ざしきわらし会恢复原状，然后ざしきわらし让景太他们帮忙找一件宝物，对话完毕后，前往外婆家外面用来烧洗澡水的烟囱（エントツ）。调查后可获得ガッツ假面メンコ，将其交给ざしきわらし即可完成任务。

沿着萤火虫的小路来到瀑布边，为河童解除石化状态后会进入强制战斗，战胜河童即可完成任务。

前往一德寺，寺中的一个老人告诉景太くだん的石像已经被搬去了樱花新镇的一座名叫EX树（EXツリ－）的高塔。坐上巴士到毛马本车站，坐电车在さくらぎ站下车可来到EX树，进入EX树里面与电梯前的工作人员对话，然后用妖怪手表调查正对电梯右侧的售票处可发现妖怪ホリュウ，打败ホリュウ后与工作人员对话即可乘坐电梯来到高塔的展望台，在展望台上可看到くだん，为其解除石化状态后即可完成任务。利用门口的云外镜回到外婆家休息。

第二天一大早来到分校，进入分校后在厕所里用妖怪手表调查会发现花子。为了获知にんぎょ的消息必须陪着花子玩游戏，在1分钟内找到5只妖怪，注意不要漏掉教学楼后方右侧的花子。玩完捉迷藏后花子告诉景太にんぎょ的石像被送去了那岐崎（ナギサキ）港町东边海边的洞穴中。

由于进入洞穴需要先将妖怪手表升级到C等级，因此玩家在到达那岐崎町开启了村中的云外镜后，可以回钟表调子堂升级手表。在竹林のおんぼろ屋敷打败カブトさん、わらえ姊和おにぎり侍这三只妖怪后向钟表调子堂的店主汇报即可。

升级完手表后回到那岐崎町进入

洞窟，进入后私语者提示景太使用妖怪手表进行搜索，搜索木桥右侧的石头会发现谜之告示牌。谜底是ワカメくん，输入后必须在光环中放入ワカメくん，所以如果还未与其成为朋友的话就多与洞中出现的ワカメくん战斗，向其投掷最喜欢的拉面类食物就可迅速成为朋友（在此最好也顺便与コンブさん和メカブちゃん成为朋友），召唤出ワカメくん后与其对话周围的水位会下降。

走地图的左下方，继续用妖怪手表调查会发现谜之告示牌，谜底是こんぶさん，召唤出它后水面可上升。

继续前行，来到地图的左上方，用妖怪手表发现谜之告示牌，输入谜底メカブちゃん，然后将其召唤出来，水面会再次下降。

顺着导航前行可找到にんぎょ的石像，调查石像时会出现大后悔船长，这也是本作的第二次BOSS战。BOSS会自行变换玩家战斗阵型，除此之外就没有什么威胁之处了。多释放必杀，并每隔两个角色安排一名回复型角色，打起来就十分轻松。

战胜BOSS后，私语者将にんぎょ也恢复了原状，にんぎょ听说情况后欣然加入队伍。

在秘密基地前练习的庆藏感到了自己的极限，并想起了以前的一个朋友，以前他的这个朋友被周围人欺负时，懦弱的庆藏不敢上前帮忙，因此被朋友责怪说这根本就算不上朋友，他甚至说出了自己没有庆藏这样的朋友的话。就连现在回想起来庆藏也觉得自己确实没有资格拥有朋友，直到遇到了勇气假面，庆藏开始决意成为能用全力保护朋友的男子汉。

回到秘密基地的景太他们告诉了浮游猫那些被石化的妖怪都恢复正常的事，突然金和银现身了。浮游猫指着金和银告诉景太他们这两人就是将那些妖怪石化的罪魁祸首。

此战一共有金和银两个对手，玩家可以使用妖怪的必杀技进行集体攻击，同时削减两个BOSS的血量，也可以先集中精力消灭一个BOSS，然后等剩下的那个BOSS手上出现道具时就及时使用集中攻击将其打掉。之后只要注意兼顾回复就能顺利将其击败。

将金和银打倒后，没想到这两只妖怪瞬间又恢复了原状。金和银渐渐向景太他们逼近，这时庆藏突然出现向金和银发动了攻击，没想到被银轻易地挡了开。金和银决定先处理庆藏，此时从石化状态中复原的妖怪们都出现了，浮游猫也加入进来用法术将金和银定住，庆藏从空中一跃而下消灭了金和银。

已经认同景太为同伴的庆藏开心地与景太做起了强化特训。庆藏开心地一边哼着勇气假面的主题曲，一边摆出勇气假面的经典造型，这让景太不知该作何反应。庆藏看着景太呆滞的样子生气地说以后只要他哼了主题曲，就要一起大喊“勇气！”并摆出这样的造型，庆藏还说今天不练好摆造型就不让景太回家，这让对特训内容大失所望的景太苦不堪言。

而另一边金和银正向头目汇报着那些消失的妖怪已经重返人间了。“那么就将他们再次消灭好了”坐在宝座上的头目冷冷地下达了命令。

台风来了
（台风がやってきた）

看着电视上播放台风登陆的消息，景太兴奋地庆祝起来。接着电视上又报道了樱花新镇的海边近来出现了晴天与雨天短时间切换的奇异天气。妈妈听后让景太外出时小心天气的突变。

在景太的房间中私语者和地缚猫一起跟随ブリ-队长做着有氧体操。吵闹的声音让躺在床上看漫画的景太大为恼火，地缚猫反而劝景太来和他们一起做运动，还说躺在床上一直看漫画是很不健康的。景太生气地说：“首先按常理来说猫应该是整天安静地睡觉才对，而且猫就是吃闲饭的宠物而已。”这句话让地缚猫受到了巨大的打击。景太还强势地对地缚猫说我才是你的饲主。地缚猫也生气地说：“我既不是吃闲饭的也不是宠物！”景太轻蔑地看着地缚猫说：“那你说你是什么。”私语者补刀地说了一句：“他是地缚灵中的猫啊，还是只被饲主说过‘逊毙了’的猫。”被私语者这番话勾起了伤心回忆的地缚猫哭着在地上打起滚来。私语者看着地缚猫伤心欲绝的样子指责景太刚刚说的话都太过分了，景太也责怪私语者让地缚猫想起了悲惨的往事。

“总之，猫就要有猫安静的样子”景太生气地对地缚猫说。在地上打滚的地缚猫爬起来也气愤地对景太说：“我不允许任何人这样说我，而且你听过这样一句话吗！狗是黏人的，猫是恋家的。猫从不会过分亲近和顺从人类！”说完地缚猫就离家出走了。

与私语者对话，接受寻找地缚猫的关键任务，接受任务后再与私语者对话一次。出家门后，往地图下方有紫色头像的地方走，与コマ对话后前往面包屋（パン屋）。来到面包屋门口与ツチノコ对话后，去场景左上方的河边，最后与じんめん犬对话然后前往河川敷。

一来到河川敷就看见开心地与女高中生在一起的地缚猫，地缚猫正打算寄住到她们其中一人的家中。私语者担心看着这一切的景太会受到打击，没想到景太不仅没有失落反而还很开心，并说今后总算不需要费力准备那么多地缚猫喜欢的巧克力棒，也没人会再打扰他看漫画了。突然景太像想起了什么似的，说还是有一点不好。私语者正有点感动，结果景太说这样的话那个养地缚猫的人太可怜了，这让私语者彻底地无语了。

这时天空中出现了金和银，银看着景太他们对金说：“这群人应该算不上敌人吧，为何头目她要如此在意呢？”金说这不是我们应该关心的事，只要履行了头目的命令就好。于是金和银布阵施法让地缚猫瞬间消失了。

落入未知空间的地缚猫恢复成了普通猫的样子，并身处在以前的饲主——惠美的家中。冷静下来的地缚猫决定先找到惠美。下楼后地缚猫发现惠美正在被她妈妈训斥，原来老是贪玩的她最近成绩不断下降，而惠美辩解自己是因为考试那天肚子太痛了才考出了这样的分数。被妖怪附身的妈妈则毫不客气地说我可不记得我养出了像你这样爱撒谎的孩子，听到这句话后惠美气得跑出房间，而地缚猫想告诉惠美她妈妈已经被妖怪附身了，惠美却根本听不懂地缚猫在说什么。

惠美和地缚猫来到室外，看着天空的惠美心情好了大半，惠美向地缚猫倾述自己自从当了委员长后老是被大家拜托各种各样的工作，但却没有人倾听自己的烦恼，只有赤丸（地缚猫原本的名字）愿意听她说话。地缚猫走上前去安慰惠美，惠美抱起地缚猫说那以后我们要一直在一起哦。

下楼与惠美对话，选择“ニャン”。出门后两人度过了愉快的一天。

再次下楼与惠美对话，选择“ニャン”。

地缚猫和惠美来到十字路口，看见街对面的朋友后惠美开心地朝着街对面跑去，结果一辆被妖气环绕的车向着惠美撞了过来。地缚猫想起了自己当时的事，身手矫健的它之所以会被卡车撞到就是因为那辆车被妖怪控制了。此时金和银出现了，他们对地缚猫说我们现在给你一次不做妖怪的机会，你好好考虑吧。地缚猫看着他们坚定地说：“我绝对不会后悔！我很喜欢惠美！”说完后地缚猫撞开了惠美，自己被卡车碾了过去。

死后的地缚猫看着自己的身体被惠美抱在怀里，惠美说：“莫非你是为了救我才被车撞死的吗？这样的你真是太逊了！”惠美一边责怪着地缚猫一边不停地流着眼泪。变为灵体的地缚猫看着这样的场景也泪流满面“太好了，原来惠美并不是因为讨厌我才说我逊啊……”

“谢谢你，赤丸……”“嗯，再见了惠美……”

回到了现实世界中的地缚猫看见了正在焦急寻找它的私语者和景太。私语者看着从天而降的地缚猫惊讶地说：“你去哪儿了？我们还以为你升天了！”“我刚刚经历了一件不思议的事……”地缚猫笑着说：“不过我总算放心了！”

在天上看着这一切的金和银说：“看来我们没能让这只猫妖离开这个少年啊，先暂且回去将这一切禀报头目吧。”

看见地缚猫平安出现后，景太对地缚猫说“刚刚对不起了，地缚猫。”“我也想说对不起，从今以后我会尽量成为一只好猫的。你让我住在家里我还那么胡闹，真是太不好意思了。”地缚猫也抱歉地对景太说。景太开心地说：“看来你懂事了嘛！走，我们一起回家吃巧克力棒吧。”听到这句话地缚猫的脸上闪过一丝不安：“说起来……有件关于巧克力棒的事……”景太的脸上也闪过一丝不安：“莫非你……把巧克力棒都……你这只贪吃的妖怪猫！”“猫也是有自由饮食的权利的啊！我强烈主张这一权利！”“诶……看来你们俩的关系也没什么改变呢。”目睹了整个事件的私语者只能一脸无奈。

去钟表调子堂与店主对话触发妖怪手表的升级任务，然后进入团团坂道的车站与工作人员对话，接着去さくらぎ站，与工作人员对话后再坐车前往福の宫，下车后与工作人员对话。前往樱花中央市的ビジネスガ-デン的七楼找爸爸。如果此时已到夜间，可以先去做升级任务，先去那岐崎港的里作业场（里の作业场）打败ミチクサメ、然后去海边洞穴（海边の洞穴）打败しょうブシ和のらりくらり，并顺便在这里与おもいだスッポン成为朋友。

在公司与爸爸对话，会得知他曾经去过小猪银行（こぶた银行）、自行车屋（自转车屋）和咀嚼汉堡店（モグモグバ-ガ-）这三个地方。去自行车屋可找到文件，将其交给爸爸后第二天爸爸会带景太去买自行车。

帮爸爸找回重要的文件并得到了自行车后，景太回到了家中，看着窗外的天色感觉台风应该快登陆了。此时镜头转到了河川敷旁，妖怪晴男和雨女正在公然秀恩爱，晴男在风雨中深情地看

着雨女说："哦，雨女，我的甜心。"雨女也红着脸看着晴男说："噢，我亲爱的晴男大人……""就算你是本家的人也没关系，我们要永远在一起。""恩，就算你是元祖的妖怪我也不在乎，我将永远都跟随你。"两个人腻腻歪歪的行为招来了"台风の目"，看不惯情侣秀恩爱的"台风の目"决定给他们两点颜色看看。两人一旁的"さかさつ伞"看出情况不妙，立即跑去景太家求助。

"さかさつ伞"告诉景太这场台风就是台风の目搞的鬼，如果不阻止它的话这个小镇也会在台风中被卷走。于是景太一路跟着"さかさつ伞"来到了河川敷，亲眼看着"台风の目"将晴男和雨女卷走。

剧情后会自动进入BOSS战。先对准攻击BOSS手上的两个眼睛，将其都消灭后再集中攻击BOSS脸上的独眼，期间BOSS的攻击招式比较频繁且多为集体攻击，所以要特别注意回复，BOSS施展单体攻击时很容易让角色被附身，玩家必须迅速驱散己方的附身状态。去河川敷前最好先在便利店存档并购入大回复量的道具。

打败台风の目后，原本狂风大作的天空恢复了平静，"さかさつ伞"也与景太成为了朋友。众人正在说话时，身旁突然传来"噢，我的甜心！"另一边也传来"晴男大人！"的深情呼唤。被雨女撞飞的私语者看着晴男和雨女腻歪的相逢场面眼珠子都快掉出来了。晴男深情地凝视着雨女说："你看这就是我们两人的爱所唤起的奇迹！我再也不要离开你了！永远都不会离开你了！""诶……看来这两个人已经完全沉浸在自己的世界中了啊……"无奈地看着这两人的"さかさつ伞"看来早就已经习惯了……

妖怪大合战

与小伙伴们玩耍过后景太和私语者向家里走去。突然浮游猫和云外三面镜出现了，浮游猫急着对景太说这次还需要借助一次景太的力量。景太惊讶地问到底出了什么事。"大合战开始了！总之你们快回到过去，我们在樱町的车站前集合。"说完后浮游猫和云外三面镜就消失了。

来到樱町后，景太忙上前询问浮游猫刚刚它说的大合战究竟是怎么回事。"元祖和本家你应该知道吧。"浮游猫说道："这就是妖怪世界的两大势力，之前我们不也见过本家的大将——大ガマ么。虽然这两家的势力人数差不多，以前关系也不怎么好，但也从未出现过大的摩擦。但最近两家的情形都很奇怪。"说完浮游猫指了指街对面，景太一看四周尽是在吵架的妖怪。"是的，最近元祖和本家的关系急速恶化。"浮游猫继续说道："这样下去全面战争……也就是大合战就会上演。""元祖和本家的大合战？我好像听说过这件事诶。"私语者一边说一边拿出了妖怪Pad。浮游猫说他这六十年一直隐身在仓库中所以没怎么听说过这件事，庆藏也觉得这件事很奇怪因此一个人展开了调查，但现在大家都不知道究竟发生了什么事，因此需要景太他们的帮助。于是景太一行决定先询问街上的妖怪掌握一些关于大合战的情报。

走向街上有提示标记的地方触发剧情，之后与キズナメコ对话。

询问了街边的キズナメコ后，一行人打听到近来元祖和本家确实要开战，开战的地点就在樱町对面的平釜平原。

从团团坂道正天寺的西面进入"彼岸山隧道（ひがん山トンネル）"就可以来到平釜平原。

一行人刚来到平釜平原，就看到了えんらえんら。えんらえんら问景太他们莫非也是来参加大合战的，景太点了点头。えんらえんら问景太究竟支持元祖和本家的哪一方？景太选择了与えんらえんら一样的本家（注：这里玩家可以自行选择），えんらえんら十分开心。

来到本家的本阵，景太他们见到了大ガマ，景太询问元祖和本家开战的原因，大ガマ说："元祖的那些家伙气焰太过嚣张，他们太过守旧根本不将眼光放在新事物上，而今天就是'那一天'的了断。""那一天的了断……是什么意思？"景太继续追问。这时战场上传来了开战的声音。キュウビ作为主战力也出发了，突然えんらえんら冲进来报告说"守り镜"被敌人盯上了，而它正是本家防守的关键，现在的本家如果没有了"守り镜"的结界就会被完全暴露在元祖众妖的面前。大ガマ转过头对景太说："景太，对不住了，你能从元祖的妖怪他们那里保护好守り镜吗？"景太有点犹豫不决，而私语者则对景太说为了让元祖和本家好好坐下来谈谈，就只能尽快结束这场战争，えんらえんら也乞求景太能够帮助本家，于是景太只得冲入敌阵保护"守り镜"。

顺着导航来到场景上方，战胜百々目鬼后与大ガマ对话，触发剧情。

然后与本阵右侧的えんらえんら对话。对话完毕后在战场上找寻元祖的红色石头（选择元祖阵营的则需要找寻本家的蓝色石头），与石头前方的任意妖怪战斗，获胜后就可以将其变为本阵营颜色的石头，使己方防守结界逐渐扩大。清除完指定的结界后，私语者让景太立即前往元祖的本阵，结果景太达到本阵后发现还是无法进入，返回元祖本阵前与万尾狮子对话，将其战胜后来到地图左侧的山丘上，キュウビ会为景太打开前方的道路，继续前行战胜元祖守り镜前的ガマンモス，再调查"守り镜"就可以解开元祖一方的结界。前往元祖的本阵中与土蜘蛛对话，就会进入战斗。战胜土蜘蛛后即可触发剧情。

打败了土蜘蛛后，景太问他为何元祖要与本家开战，土蜘蛛说这就要追溯到数百年前妖怪还没有分为元祖和本家的时候。某日土蜘蛛和大ガマ去给エンマ大王送温泉馒头，他们为了温泉馒头的馅究竟是送红豆沙馅（こしあん）还是红豆粒馅（つぶあん）的事吵了起来，其他的妖怪也在听后加入了争执中，因此支持红豆粒馅的元祖和力挺红豆沙馅的本家就从那天开始了对立。景太惊讶地说这么大阵仗的战争原来就是因为这么无聊的事么！土蜘蛛说这才不是什么无聊的事，我现在想起来都是气。"但我两种馅都喜欢！"景太说道"我的父母之前也为温泉馒头的事打了起来，但其实这两种温泉馒头都很好吃啊，如果把两种温泉馒头都送给エンマ大王的话他一定会更开心的！"

"但还有一个大问题，"突然出现在众人身后的庆藏说到，他让所有的妖怪都集合起来，然后告诉了大家一个震惊的消息——在这场大合战里有邪恶的妖怪在捣乱，说完庆藏向一旁的あかなめ施展了攻击，其体内的怪魔被打了出来，"其他的怪魔也老老实实地现身吧！"庆藏对四周大声喊道。此时周围的妖怪纷纷变为了怪魔，金和银也随即出现了。

"你们居然还活着。"浮游猫有点不敢相信。

"太天真了，只要有头目的力量我们就可以无限次地复活。"银得意地说道。

"这就是'附身于人类与妖怪，让所有人彼此仇恨，不久之后全世界就会毁灭'计划！只要是阻碍这个计划实施的人我都会让他消失。"トキヲ・ウバウネ奸笑着出现在了众人面前。"你们好，我就是统率怪魔的最高领袖。"

喵达大师的试炼
（マスター・ニャーダの试练）

トキヲ・ウバウネ看着景太等人说："今天就是来和大家打打招呼而已，那么我就此告辞啦！""不准跑！你让元祖和本家陷入了如此境地，我们不会放过你的！"说完土蜘蛛和大ガマ一跃而起，却被トキヲ・ウバウネ面前的厄怪一招挡开。"那么接下来就拜托厄怪啦，拜拜咯"说完这句话除厄怪之外的所有怪魔都消失了。

与厄怪陷入了苦战的土蜘蛛和大ガマ张开了结界让景太他们先走，众人逃出隧道后浮游猫提议去找最强的妖怪——喵达大师。但喵达大师毕竟是传说中的妖怪，行踪成谜，不过最近听说它有在樱町现身。于是大家兵分两路，庆藏和浮游猫去花道商店街，景太他们则决定先去车站前面看看。

来到车站前与晴男对话，当时正在对雨女展开猛烈追求的晴男以为景太是情敌，于是景太就这样被卷入了战斗。战胜晴男并获得了关于喵达大师外形的情报后三人前往商店街与浮游猫他们会合。

没能在车站附近找到喵达大师的景太一行赶往商店街与庆藏他们会合，结果看见庆藏和浮游猫根本没有认真打听情报而是在看勇气假面的节目，一问他们原来这两人连情报都没有打听到。私语者拿出妖怪Pad说根据我们的情报喵达大师留着胡须，穿着斗篷，正说着其他人发现他们中间出现了一个和描述一模一样的妖怪。放下妖怪Pad的私语者也被眼前的妖怪吓了一跳。众人向喵达大师解释了情况后，却发现喵达大师早已睡着了。性急的庆藏气得跑开了，此时喵达大师睁开了眼睛慢悠悠地说："你们去毛马本村的木内山吧，你们追寻的答案就在那里。"说完便消失不见了。

前往毛马本村的木内山，在木内山入口处与喵达大师对话。

在木内山入口处，喵达大师告诉景太他们需要接受3个试炼，喵达大师让他们准备后就上山来。进入山中找到喵达大师后，喵达大师告诉景太第一个试炼是关于毅力的，而试炼的内容是捉迷藏。

与喵达大师对话，然后选"はい"，在1分钟之内找到喵达大师。开始捉迷藏后喵达大师的移动速度非常快，玩家可根据它的移动路线在路中间等它过来，然后加速跑与其对话即可。

继续上山接受第二个试炼，第二个试炼是爱的试炼，私语者一听是爱的试炼就猥琐地说："大师，如果是像我这样的绅士来接受这样的试炼就还好，可景太还是个小孩子啊，会不会有点太早了？"喵达大师淡淡地说："这个试炼是为了检验人的慈爱之心，以及对弱者的温柔之心。"

两分钟内，在村中找到五只幼猫。五只猫分别在门口、井边、场景右上方的树边、通往田地楼梯旁的小房子左侧、河边的楼梯旁。

为了进行第三个试炼，必须回到现代的钟表调子堂升级妖怪手表到A等级。

在钟表调子堂接受了升级任务后，去跑腿巷的影村医院（かげむら医院）打倒ヨミテング、さとりちゃん和ゴリだるま。

将妖怪手表升级后回到正面岩，上到山顶与"鬼食い"对话，喵达大师将它打醒后就会进入战斗。与鬼食い的战斗只要注意回复并多带几个复活用的汉方药就可以轻松通过。

通过了所有的试炼后景太他们才知道"鬼食い"其实是喵达大师的弟子，庆藏和浮游猫也赶来和大家会合。庆藏和喵达大师一起喊出了勇气假面的口号，原来他们两人都是勇气假面的粉丝。喵达大师将"渊力（ホース，此处恶搞《星球大战》的原力）"交给了景太，并让景太他们赶紧前往平釜平原阻止厄怪的行径（途中路过一德寺时最好先存档一下）。

来到平原众人看到土蜘蛛和大ガマ被厄怪修理的惨状，让景太十分动摇，突然空中传来喵达大师的声音"快使用渊力"。性急的地缚猫听后抢过渊力正要使用，私语者也争夺起渊力说这么重要的东西不要随便乱用啊，正说着地缚猫就在原地转起了圈，厄怪本以为可以轻松打败景太一行人，结果却因为转圈的地缚猫和私语者变得头晕起来。突然地缚猫松了手，飞出去的私语者砸晕了厄怪，众人冲上前去与厄怪展开了战斗。

厄怪除了会吸血外没其他特别之处，多释放必杀将其击败即可。

将厄怪击败后，土蜘蛛和大ガマ握手言和，妖怪势力从此又合为一家。此时トキヲ・ウバウネ正在自己的老巢表彰自己手下的得力干将，回来禀报败绩的厄怪被生气的トキヲ・ウバウネ吸入结界，其他怪魔也一副幸灾乐祸的样子。トキヲ・ウバウネ看着四名怪魔部下得意地宣布自己的计划正要刚刚开始。

夺回一切！
（スベテをとりもどせ！）

消灭厄怪后喵达大师现身了，喵达大师告诉众人トキヲ・ウバウネ开始行动了，整个樱町都陷入了危机。庆藏询问是トキヲ・ウバウネ、金、银和厄怪再度袭击樱町了么？喵达大师说他倒没有感觉到厄怪的气息，反而有4个比厄怪更为强大的怪魔来到了樱町。而且如果不把他们打倒的话可能整个樱町就没有未来可言了。私语者笑着说怎么可能，未来的樱花新镇还一片平静祥和的样子。"但トキヲ・ウバウネ有着夺取时间的能力，也就是说它可以改变历史。"喵达大师刚说完，キュウビ就出现了。キュウビ说现在樱町天空中云的走向十分奇怪，オロチ也出现说樱町聚集了人数众多的怪魔大军，众人听后急忙向樱町赶去。

刚走出隧道，トキヲ・ウバウネ就出现了，トキヲ・ウバウネ对景太他们说就算你们现在来也晚了，樱町马上就是我的囊中之物了。原来现在樱町上空的云叫姥云（ウバ云），是由怪魔们融合而成，一旦这些云布满了樱町的上空，樱町中所有的人类和妖怪都会被怪魔附身。说完后トキヲ・ウバウネ得意地看着景太他们说那么现在就让我带你们去看看由我制造的未来吧。

被卷入トキヲ・ウバウネ的结界后，景太他们被传送到了平行时空的樱花新镇，一个被怪魔缠身的大叔向景太他们走来，于是景太一行就被卷入了与怪魔的战斗中。战胜怪魔后，私语者确定这是被トキヲ・ウバウネ改变了历史的未来，担心父母的景太回到家中后发现父母也被怪魔附身了，于是三人决定回到过去阻止トキヲ・ウバウネ的阴谋。为了回到过去，景太追循着妖气来到了公民馆，他用妖怪手表在公民馆入口左侧的松树旁发现了谜之告示牌。

输入答案"うんがいさんめんきょう"即可召唤出云外三面镜。

利用公民馆前的云外三面镜三人回到了过去。一来到过去的樱町，就看到庆藏和浮游猫在空地上，向庆藏他们说明了情况后，浮游猫说这些云都是在樱町的几处地点冒出浓烟后产生的，私语者说这些烟可能与天上的云有关。于是众人决定前往冒出浓烟的葫芦池、樱花小学和影村医院看看。

打败了守卫出云烟囱的三只妖怪后，私语者感觉到从樱町的南面传来了一股更为强烈的怪魔气息。众人来到铁工所前，发现原来这里还有一个出云烟囱，而守卫它的则是所有怪魔中最强的破魔。将破魔也击败后，最后一个出云烟囱也被土蜘蛛破坏掉了，可是天上的云并没有要消散的样子。

此时浮游猫突然出现说知道了トキヲ・ウバウネ位于樱町最南面"三丁目の夕阳ヶ丘工厂"的老巢。

从工厂大门左侧的梯子可爬上圆形高台，向场景下方走从管道上的梯子爬下，继续前行就可以来到工厂厂房正门，在门口存档后进入大门。

在进入トキヲ・ウバウネ的房间前，金和银拦住了景太一行人的去路，庆藏和浮游猫拖住了金和银让景太他们继续前行，一进入前方的房间就看到了坐在宝座上的トキヲ・ウバウネ，トキヲ・ウバウネ说就算没有那些出云烟囱，天上的姥云还是会渐渐布满天空，等自己的力量充足后就会让怪魔们一举附身樱町的所有人类和妖怪。"我们不会让你得逞的！"说完后景太和妖怪同伴们就冲向了トキヲ・ウバウネ。

第一次与トキヲ・ウバウネ作战只要把它的血打掉一半就可以结束战斗，因此只要注重回复并适时释放必杀技就不难达成。

没想到即将被打败的トキヲ・ウバウネ瞬间又回复了原状，トキヲ・ウバウネ也得意地说："那是因为我是不死身，会逆转时间啊。"而在门外陷入苦战的庆藏和浮游猫也感觉到金和银并没有因为他们的攻击变弱，而是渐渐回复了原状，确实宛如时间在他们身上是倒流的一般。突然私语者想起了一件很重要的事，原来トキヲ・ウバウネ之所以能够逆转时间的关键就在于金和银和身上，正是因为他们逆转时间的力量トキヲ・ウバウネ才成为了不死身，因此必须先将他俩解决掉。

而浮游猫为了拾取不小心从身上掉落的写有妖怪名字的牛奶瓶盖，中了银的一击。受到触动的庆藏大声地呼唤在樱町的妖怪同伴："我一定会将怪魔们都消灭，我一定会守护樱町，也会守护你们，因此希望你们能将力量借给我。请你们成为我的朋友。"此时浮游猫手边的牛奶瓶盖突然飞了起来，所有的妖怪将他们的力量都集中到了瓶盖上，一阵耀眼的白光后，庆藏的手上也多出了一块手表，而那些牛奶瓶盖则变成了妖怪奖章。庆藏用手表召唤出了同伴，与金和银再次展开了战斗。

此战固定使用浮游猫、河童、人鱼、くだん、から伞お化け和ざしきわらし。和之前与金银对战一样，玩家最好同时削减金和银的血量，如果一方先死的话另一方就会再度将其召

唤出来，并回复大量的血槽。此时就一定要使用集中攻击打掉妖怪手中的召唤石，阻止其将同伴复活。

第二次与トキヲ・ウバウネ作战最好保持妖怪的等级数在37以上，多准备一些复活用的汉方药为上。进入房间与トキヲ・ウバウネ对话，即可进入BOSS战。トキヲ・ウバウネ释放攻击的频率很快，并且会按照己方妖怪的等级召唤怪魔，因此玩家一开始可以尽量释放单体攻击，等トキヲ・ウバウネ召唤出怪魔后再集中释放集体攻击。战斗中要随时注意己方妖怪的体力，即使己方有妖怪无法战斗也不要被打乱节奏，以给场上的妖怪进行回复为先。等级越高的话就越容易轻松获胜，遇到障碍的话玩家可利用工厂外的怪魔先练练级，然后再度挑战。

打败トキヲ・ウバウネ后，本已倒地的她又从地上爬了起来，恼羞成怒的トキヲ・ウバウネ来到樱町车站，吸收了樱町居民的力量。景太一行人跑出工厂一看，樱町的天完全变黑了，看来要将樱町恢复原状还必须继续战斗。来到樱町车站前，景太他们看到了疯狂吸收能量的トキヲ・ウバウネ变为了スベテ ウバウネ。“我绝对不会原谅你们的！”说着这话的スベテ ウバウネ已经丧失了一切理智。“这是我们的台词，我们一定会阻止你的野心的！”庆藏也不甘示弱地说。“是啊！”景太也附和道：“我们会一起守护樱町的。”

进入战斗后スベテ ウバウネ会不断夺取妖怪的妖力，先暂时不要急着放必杀而是集中攻击スベテ ウバウネ头部两端的“力龙”和“妖龙”，这样虽不会让スベテ ウバウネ失血，但将它们暂时击退后会夺回妖力，并有妖力提升等附加效果。玩家还可趁此机会立刻对スベテ ウバウネ的头部实行集中攻击，但此时千万不要使用必杀，不然很容易会被スベテ ウバウネ吸收转而让其释放必杀。当スベテ ウバウネ周围有蓝色火焰状物体时，可释放必杀技，特别是G必杀技，这时必杀技被夺取的几率较小。当スベテ ウバウネ准备释放必杀技时要尽可能用己方妖怪的必杀将其打断。后半段スベテ ウバウネ会让妖怪手表失灵，玩家几乎无法给被附身的妖怪驱散或者使用道具，所以玩家需装备大量回复道具，并且最好每隔两名队员就配备一名回复型角色以应付这种情况。

スベテ ウバウネ被消灭后，樱町的人们都恢复了原状，天也渐渐放晴起来。私语者得意地说：“太好了，这都是得益于我的活跃。”地缚猫鄙视地对私语者说：“你哪有派上什么用场。”争着争着两人就打了起来。

浮游猫和其他妖怪也来与大家会合，浮游猫对庆藏说：“今后也请你多多关照了。”“嗯！当然了，因为大家是朋友嘛！”庆藏挥了挥妖怪手表。景太看着眼前的一切，开心地笑了出来。

庆藏对景太说多亏了你我懂得了朋友的重要，今后也会多交朋友的。不过被自己的孙子教会这个道理我还真是有点逊啊。“没有啦，外公你很厉害的。”景太笑着说：“你比我所想的还重视朋友呢。”“景太你说得真好！”地缚猫开心地说。“对啊，我也很自豪我是景太的朋友呢！”私语者在一旁附和道。结果景太说“我和私语者才不是朋友呢，你不只是我的管家而已么！”

终于到了告别的时候了，景太对庆藏说：“谢谢你制作出了妖怪手表，让我每天都过得非常开心。”“这样啊，那我以后继续制作妖怪手表和妖怪奖章吧。”“好啊，就这么说定了。”庆藏哼起了勇气假面的主题曲，两人同时默契地摆出了勇气假面的造型。

在夕阳的余晖下，景太、私语者和地缚猫三人进入了云外三面镜，返回了现代。

通关后要素

通关后地图场景中会追加新的支线任务，在睑睏书店、冥心汉方药店、丛林猎人这三个商店中则会追加新的商品。除此之外，妖怪手表S等级、妖魔界和无限地狱（ムゲン地狱）和阿弥陀极乐（アミダ极乐）等要素的解锁也让通关后的游戏乐趣得到了延续。

注：妖怪手表S等级的解锁方法和妖魔界的相关内容请参考后文“支线任务”的内容。

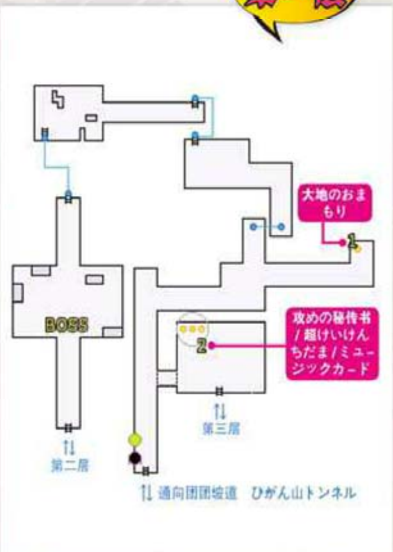
无限地狱

去微风山丘场景最上方的藏岩（くらいわ）家中与藏岩社长对话，出来后会从藏岩夫人处得到小屋的钥匙（小屋のカギ），去团团坡道正天寺左侧路边，有一处栏杆坏掉的地方，从此处进入一直前行并通过隧道会来到一座小屋前，用钥匙打开小屋就可以进入无限地狱。

第一层

BOSS 地狱大山椒

建议等级：Lv.40以上	BOSS的HP：4400
攻击属性：火	弱点属性：水



BOSS打法要点

BOSS的三个头都低下时是处于完全防御状态，此时不管对其进行任何攻击BOSS都不会掉血。玩家此时需分别瞄准BOSS的三个头进行集中攻击，攻击累积到一定程度时其中的两个头都会停止攻击，第三个头会睁开眼睛，此时瞄准眼睛进行集中攻击并全力放必杀会大量消耗BOSS的HP值。停止攻击一段时间后BOSS会恢复原状继续对我方进行攻击，此时就重复之前的步骤，几个回合后即可消灭BOSS。要注意的是由于BOSS多用全体攻击，因此一定要带齐回复药，并在队伍中每隔两名妖怪就安置一个回复型的队员比较保险。

第二层

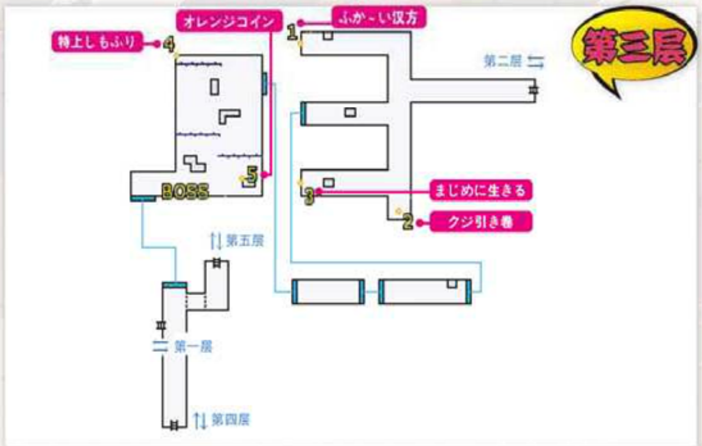
BOSS おのぼり黒トン

建议等级：Lv.45以上	BOSS的HP：4700
攻击属性：火	弱点属性：水

BOSS打法要点

持续攻击其头部一段时间后おのぼり黒トン会露出肚脐，对肚脐继续进行集中攻击并累积到一定伤害后BOSS会在一段时间内处于不防备状态，此时就对准其肚脐进行集中攻击并使用必杀就可以对其造成大量伤害。要注意的是BOSS从无防备状态恢复正常后就会使用杀伤力很大的必杀，如果不能打断其必杀的蓄力那么就要做好回复的准备。

第三层



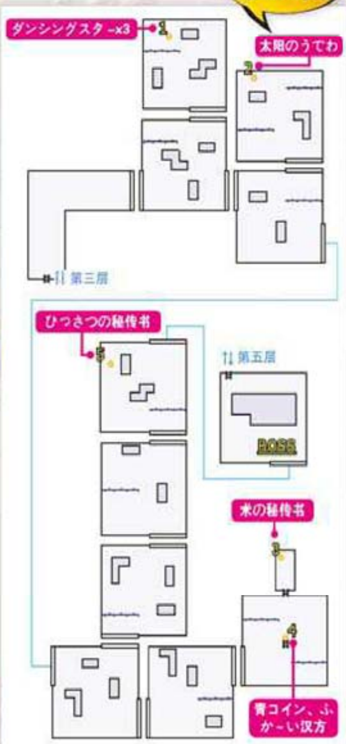
BOSS 第八三途丸

建议等级：Lv.50以上	BOSS的HP：4500
攻击属性：水	弱点属性：雷

BOSS打法要点

第八三途丸会召唤出小怪进行辅助。红色小怪擅长使用物理攻击、蓝色的小怪擅长使用妖术，而绿色的小怪则会帮助第八三途丸进行回复。玩家对BOSS的头部设定好集中攻击后，可用道具回复妖怪们的妖气槽多释放集体攻击型的必杀，如果出现了绿色的小怪就最好优先将其消灭掉。

第四层



BOSS 月影入道

建议等级：Lv.60以上	BOSS的HP：4900
攻击属性：土	弱点属性：无

BOSS打法要点

虽然月影入道的其中一个弱点是眼睛，但如果攻击力不够的话，打瞎其眼睛的速度可能还比不上其恢复速度。所以这里最好直接瞄准其脑门上的飞镖图形进行集中攻击，并适时用我方的必杀打断掉他放必杀，这样就可以很快打败BOSS了。

BOSS キモナシ先生

建议等级：Lv.60以上	BOSS的HP：4500
攻击属性：无	弱点属性：无

BOSS打法要点

将集中攻击设定在“キモナシ先生”胸前的心形处，并消灭其身后的小红心以防止他回血。在这里玩家们可以留一两个小红心，然后趁BOSS蓄力回血的期间迅速打掉，这样BOSS就会在一段时间内无法进行攻击。

第五层

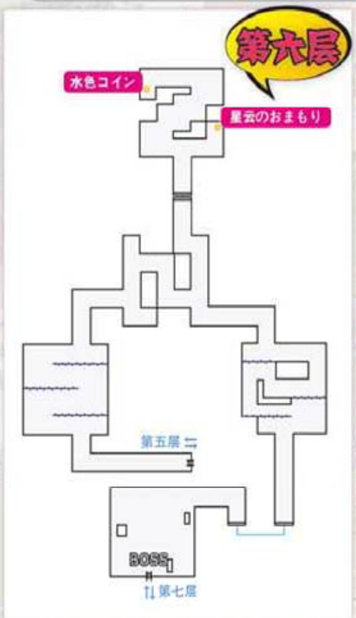
BOSS 国宝·影正

建议等级：Lv.60以上	BOSS的HP：4000
攻击属性：风	弱点属性：无

BOSS打法要点

先对国宝·影正胸前的盔甲进行集中攻击，破坏累积到一定程度时就能将其击破，里面的老鼠就会现身，此时对老鼠进行集中攻击并释放必杀可让BOSS大量掉血。短时间后其胸前的盔甲会恢复为原样，按照上文的步骤重复几个回合后就可以将其击败。

第六层



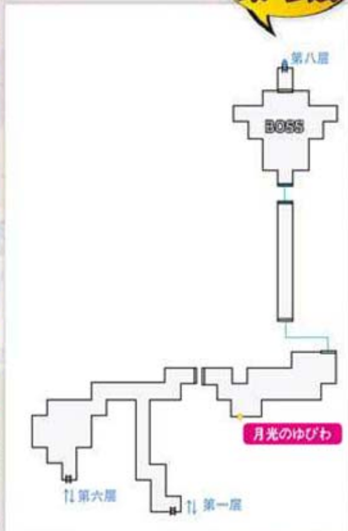
第七层

BOSS ゲソヒゲール大臣

建议等级：Lv.65以上	BOSS的HP：4600
攻击属性：雷&风	弱点属性：无

BOSS打法要点

ゲソヒゲール大臣的打法是先打退其鼻子处伸出的两条触手，然后瞄准其胸前进行集中攻击，等破坏累积到一定程度时ゲソヒゲール大臣的嘴巴会张开，此后全力攻击其嘴中的宝珠即可。由于一段时间后ゲソヒゲール大臣会恢复原状因此上述步骤要重复几个回合。当ゲソヒゲール大臣的HP掉到一半时会开始使用带有雷属性或风属性的全体攻击，因此玩家要及时的进行异常状态的驱散并进行回复。



第八层

BOSS どんどろ

建议等级：Lv.65以上	BOSS的HP：5000
攻击属性：无，但可让对方陷入所有类型的异常状态	
弱点属性：无	

BOSS打法要点

一开始要瞄准盖子上的三条封印进行攻击，此时只有物理攻击有用，等三条封印都被打断后，どんどろ的本体才会现身。当どんどろ的眼睛为蓝色时，此时只能用物理攻击对其造成伤害。当どんどろ的眼睛为红色时，只有妖术攻击才能对其造成伤害。BOSS会反复使用“チェンジ”技能在两种状态中进行切换，因此玩家要注意在队形上兼顾物理攻击和妖术攻击的平衡，同时也要根据情形选择放物理性或者妖术性的必杀。要注意的是BOSS的物理攻击伤害较大且多为两次连续攻击，所以玩家要多使用道具回复，并可在队形中配备至少两名负责回血的队员。在BOSS蓄力时如果打坏了盖子上的三张封印可打断其放必杀。

将其打败后场景上方会放下蜘蛛丝，爬上蜘蛛丝就可以来到阿弥陀极乐。

阿弥陀极乐

在阿弥陀极乐中没有云外镜也没有用来进行存档会回复的丘比，因此玩家在进入前最好备齐回复和复活的道具，从无限地狱的第一层可以走捷径来到阿弥陀极乐的第一层，击败BOSS泥船ヨ-ソ郎后也会出现捷径，玩家可以利用这些捷径节省进出的时间。

注：图中的数字标注处为通向BOSS的路，字母标注处为通向宝箱的路，黄色点则为宝箱。

第一～三层

第四～五层

BOSS 泥船ヨ-ソ郎

建议等级：Lv.70以上

攻击属性：水 | 弱点属性：无

BOSS打法要点

由于泥船ヨ-ソ郎会强制转动战斗队形圈，因此玩家需要在队伍的配置上格外用心，除了每隔两名妖怪就要配置一名回复型队员外，最好多配置水耐性比较高的妖怪。对破坏泥船ヨ-ソ郎手中的舵进行集中攻击或使用必杀尽快将其破坏后就可以解除泥船ヨ-ソ郎对战斗队形圈的支配状态。

BOSS いくよね&くるよね

建议等级：Lv.70以上

攻击属性：土、雷、水和冰 | 弱点属性：风和火

BOSS打法要点

和金&银的打法一样，玩家可以不使用集体攻击以便同时削减いくよね&くるよね的HP，如果先消灭掉了其中一只的话，另外一只就会使用マキモド石将其复活并回复它大量的HP，因此出现了マキモド石后一定要使用集中攻击将其尽快破坏掉。

BOSS 熟魔女ソラミ

建议等级：Lv.70以上

攻击属性：冰和雷 | 弱点属性：火

BOSS打法要点

熟魔女ソラミ会召唤出两只与己方妖怪相同等级的帮手，被吸收了等级的妖怪还会变得弱化，因此可将等级偏高的放置在后方，等熟魔女ソラミ召唤完妖怪后再使用后方等级较高的妖怪。由于熟魔女ソラミ的HP并不是很高，因此玩家可以一直对熟魔女ソラミ使用集中攻击，有条件的话可顺便使用带有全体攻击的必杀技消灭其召唤出来的怪魔。

第六层

BOSS あやとりさま

建议等级：Lv.99

攻击属性：全部属性 | 弱点属性：无

BOSS打法要点

作为本作最后的BOSS，其难度可想而知。あやとりさま有着较高的攻击力，除了会心一击有时可以达到300左右的伤害外，必杀技“来世で会いま掌”有时甚至会对部分妖怪造成近500的伤害，可谓一击必杀。其攻击还会带有火、水、冰、风、雷和土这六种属性中的随机一种，再加上あやとりさま通常会进行两次连续的行动、附身技能可让对手全体陷入混乱状态以及用丝固定住战斗队形圈的能力，因此玩家的战斗队形配置不能有明显的弱点，不然就会很快溃败。虽然あやとりさま十分强力，但玩家也可以通过多样的思路将其击破，此处介绍一个对应あやとりさま特点的战斗思路，有兴趣的玩家也可以按照自己的实际情况另辟蹊径。

あやとりさま本身由于物理耐性极高因此不建议玩家一开始就对准其本体大肆攻击，玩家可先瞄准あやとりさま头上的三个眼珠进行集中攻击，击破一个眼珠就可以给あやとりさま造成800左右的附加伤害，三个眼珠都击破后短时间内あやとりさま会处于无防备状态，此时就是进行攻击的绝佳时刻，等其三个眼珠都恢复原状后玩家可以继续按照前文的步骤继续推进。大量的“ふか～い汉方”可谓必备（此战不建议用大回复量道具浪费道具使用的机会，玩家最好主要依靠汉方药和妖怪的回复技能进行回复），参战妖怪的等级最好多选用S级妖怪，并将它们练到Lv.99左右最佳。除此之外玩家最好使用樱花运动俱乐部强化妖怪，并为妖怪装备上实用的魂体，例如可以让角色回复HP的Lv10的“麒麟の魂”、施展攻击时可大量吸收敌人HP的“ふじみ御前の魂”等。

在阵型方面，推荐前方三名队员为进攻型妖怪，例如キュウビ、犬神、八百比丘尼等，只要必杀技的威力在200以上就会有明显的攻击效果，玩家就可以根据自己的实际情况进行挑选。后方则建议使用两名回复型角色和一名防守较高的盾型角色，这样队伍就不至于很快全灭并可将战斗延长为持久战。回复型角色建议从アゲアゲハ、サイコウ蝶或麒麟等妖怪中进行选择，如果两只同种族的妖怪组成了阵型的话还会对回复效果有加持。盾型角色则推荐使用“から伞魔人”（配上ガ-ド魂使用的话效果更佳），因为“から伞魔人”不仅防守较高，还可以在防守的同时通过技能进行反击，因此玩家也可以多入手几只“から伞魔人”放在前锋位置作为进攻型队员。另外，给两个ひとまか仙人装备闪光魂（使用“ぬえの魂”和“ばいそくの魂”可合成）后将他们放置在队伍中，可以让他们旁边的妖怪频繁地对あやとりさま进行攻击屈死它，因此玩家也可以根据需要使用这个非常取巧的方法。

击破あやとりさま后，两个迷宫都被重置，无限地狱入口的蜘蛛丝和阿弥陀极乐的捷径都会消失，所有BOSS，包括刚被击败的あやとりさま都会全部复活。将あやとりさま击倒一百次的话还可以解锁一个奖杯。

支线任务

游戏中的支线任务分为“委托（たのみごと）”和“帮忙（おてつだい）”，委托任务的NPC头上会有着蓝色的对话框，帮忙任务的则是橘黄色的对话框，委托不限接任务的数量，帮忙则最多只能接五个。委托的形式多种多样，后文会为大家带来达成委托的详细攻略；帮忙任务基本分为“交纳XX物品X个”和“消灭（退治）XX妖怪X只”这两种形式。其中的交纳任务中如果含有“かってくる/もってくる/渡す/入手”这四个关键词的话则是交纳道具，若有着“つかまえる/捕获”这两个关键词的则表明需要交纳的物品是虫子或鱼类。玩家参照NPC的提示以及本攻略给出的资料完成帮忙任务即可，在此就不赘述了。委托只能完成一次，完成50个以及所有的委托后可以分别获得两个奖杯；帮忙任务获得的经验值和金钱虽然较少但可以多次完成，因此玩家可以在有需要的时候反复完成帮忙任务来获得奖励。

注：后文中的委托任务全部按照接任务的地点区分，且按照男主人公的线进行说明，关键委托（キ-クエスト）请参考主线攻略。

樱花住宅区

委托名称 テッペイようかいバッド认めナイよ
委托等级 Lv2
委托地点 樱花第一小学
委托内容 ダニエル与テッペイ为球究竟进了还是没进起了争执，ダニエル发现テッペイ的举止有些不同寻常。
攻略 用妖怪手表调查球门下侧，找到认MEN后会进入战斗，战胜它后再与テッペイ对话。

委托名称 トレジャ-ハンタ-
委托等级 Lv6
委托地点 樱花第一小学校 操场
委托内容 和小伙伴们一起跟随宝藏地图寻宝。
攻略 入手地图后前往"おおもり山の登山道"，在地图标示处调查会发现びしょびしょの地图；然后前往大森山山顶上，调查地图标示处的花坛会发现しわくちゃの地图；再进入右下侧的ジャンボスライダ-中，在场景右侧的男厕所中调查会发现アヒルのおまる和シミつきの地图；最后坐上场景左侧的滑梯，在三个NPC所在的平台处下滑梯调查提示场所即可发现宝藏。

委托名称 トレジャ-ハンタ-2
委托等级 Lv22
委托地点 樱花第一小学校 操场
委托内容 和小伙伴们一起继续跟随宝藏地图寻宝。
攻略 进入大森山（おおもり山）的废トンネル后会发生剧情动画，进入隧道后与头上有图标的NPC对话，打开もちもの查看最新的地图会有三个地点提示。从右侧的路来到第一个矿车前用妖怪手表搜索矿车前会发现妖怪クロがねセンボン，将其打败后矿车即可使用，坐上矿车按导航走到隧道深处会发现上锁的房间并触发剧情，来到宝藏地图上最左侧画叉的地方，从NPC右后方的隐藏道路来到中间画叉的场景，调查中间的发光物体可找到钥匙、使用钥匙打开上锁的房间，与あおべえあかべえ战斗获胜后出隧道会发生剧情动画，跟随导航来到废屋前，在NPC身后用妖怪手表搜索会发现ぶんぶん鸟，将其击败后即可完成委托。

委托名称 C-1グランプリ
委托等级 Lv23
委托地点 樱花第一小学 操场
委托内容 与同学进行自行车竞速比赛。
攻略 在比赛中获得第一名。
注：必须在白天，且天气为晴天时才能触发该委托。

委托名称 超・おにごっこ
委托等级 Lv23
委托地点 樱花第一小学 2楼
委托内容 参加捉迷藏的游戏。
攻略 在3分钟内找到20个人。

委托名称 长电话の相手は谁?
委托等级 Lv26
委托地点 天野家 1楼
委托内容 妈妈已经在电话上和别人聊了3个多小时，爸爸希望主人公让妈妈停下打电话给家人做晚餐。
攻略 与妈妈对话三次后去文花家，在文花妈妈左侧可发现ナガバナ，与其对话后会被卷入战斗，获胜后返回家中与妈妈对话，完成晚餐迷你游戏后即可完成委托。

委托名称 トレジャ-ハンタ-3
委托等级 Lv35
委托地点 樱花第一小学校
委托内容 再度结成寻宝队，和小伙伴们一起跟随宝藏地图寻宝。
攻略 来到教学楼左侧与ダニエル对话，对话后ダニエル成为同伴；进入教学楼中，在屋顶可以找到マモル，对话后寻宝队再次结成。

进入废トンネル后会发生剧情动画，乘坐右侧的矿车，下车后走上场景中间的木桥，拉动木桥旁的扳手坐上矿车，下车后向场景上方走，在尽头的右上方有一条隐藏的路，通过后再往场景下方的方向走，调查被岩石堵住的地方附近会发现谜之告示牌，输入ほりゅう后，再去樱花中央市的车下、垃圾桶或自动贩卖机下寻找ホリュウ与其成为朋友。将ホリュウ带到谜之告示牌处并将其从妖怪之圈中召唤出来，过两三天再来到此处会发现堵塞道路的岩石都消失不见了。坐矿车继续前行，来到场景中间后切换上行矿车左侧的机关，在上方场景中间的宝箱中可以得到亲方の油，原路返回使用亲方の油切换场景下方的机关然后坐上下行的矿车。在大岩石的左侧用妖怪手表调查会发现谜之告示牌，输入ろぼにゃん，召唤出ロボニャン（在"发见！未确认飞行妖怪"委托中会成为朋友，本家版中还可以在"未来からの使者たち"任务中与其成为朋友）打开前方道路后继续前行会触发剧情动画。一路左行进入瀑布后方的洞穴，调查神坛会出现だいだらぼっち，将其击败后会成为朋友并在剧情动画后完成任务委托。

委托名称 稻荷神社のおキツネさま
委托等级 Lv65
委托地点 樱花第一小学校2楼 理科室
委托内容 帮理科老师的粉丝们调查他的爱好。
攻略 在教学楼1楼入口与男生对话，然后上3楼，在场景上方的休息区与女生对话。前往60年前的樱町，在"お稲荷さん通り"与小女孩对话。返回学校向委托人汇报。晚上前往学校屋顶可以与キュウビ对战，获胜后即可完成委托。此后每天可与キュウビ战斗一次，有一定几率成为朋友。
注：通关后解锁任务，《本家》版本限定任务。

大森山

委托名称 おおもり神社の神隐し
委托等级 Lv17
委托地点 大森神社
委托内容 调查神社附近有人突然消失的神隐事件。
攻略 在神社下方的石阶附近，调查妖怪雷达有粉色反应的地方会发现云外镜。进入云外镜后会来到祭典，在大森神社前用妖怪手表调查右侧会发现どんちゃん，打败它后即可完成委托。此后每天可与どんちゃん战斗一次，有一定几率成为朋友。

委托名称 おおもり山のヌシ
委托等级 Lv25
委托地点 お参り山道
委托内容 捉到ヒグラシ★
攻略 在大森山将捉到的ヒグラシ★给委托人，一周后（游戏中的时间）再与NPC对话，对话完后用妖怪手表搜索NPC附近会发现ヒグラシまる，与其对话可成为朋友并完成委托。

委托名称 金のこけし 银のこけし
委托等级 Lv27
委托地点 大森山山顶
委托内容 帮委托人验证どんこ池的谣言。
攻略 在山神泷投入铁のこけし，然后连续选择两次"いいえ"，最后选择"はい"会出现つられたろう丸，将其战胜后即可完成委托。此后一天可以与"つられたろう丸"战斗一次，有一定几率成为朋友。
注：《本家》版本限定任务。

委托名称 妖魔界 再び
委托等级 Lv50
委托地点 神木入口
委托内容 找到妖怪们起争执的原因。
攻略 在はらぺこ峠与のっぺら坊和一つ目小僧战斗；在うそつき山与USO和りもこんかくし战斗；在あらくれ街道与肉くいおとこ和KANTETSU战斗，然后来到大王の前与黄泉ゲンスイ对话，对话后进入门中与ヒライ神、激ドラゴン和ムカムカデ战斗获胜后会获得カレ-パン，最后再与黄泉ゲンスイ对话即可解决委托。此后一天可以与黄泉ゲンスイ战斗一次，有一定几率成为朋友。
注：通关后解锁任务。

委托名称 灾厄の真相
委托等级 Lv65
委托地点 大森神社
委托内容 帮マオくん调查梦境中出现的场所。
攻略 进入无限地狱并打败第八层的BOSSどんどろ，会得到とすどんどろの素。前往平釜平原的守り镜前将とすどんどろの素放入锅中，与出现的どんどろ成为朋友后即可完成委托。
注：通关后解锁任务。

团团坂道

委托名称 アレ买ったからうち来る?
委托等级 Lv4
委托地点 こひなた站前通り
委托内容 和千治一起玩游戏。
攻略 晚上6点以后去千治家，在千治的房间中会触发剧情。用妖怪手表在床上可以发现りもこんかくし，与其战斗获得胜利后会继续发生剧情，再次用妖怪手表调查书桌旁会发现てんぱく小僧，将其打败后在柜子前会找到ジミ-，获胜后即可完成委托。

委托名称 Cランクへの挑战
委托等级 Lv14
委托地点 钟表调子堂
委托内容 打败竹林のおんぼろ屋敷中的カブトさん、わらえ姊和おにぎり侍这三只妖怪。
攻略 在"竹林のおんぼろ屋敷"打败这三只妖怪后向钟表调子堂的店主汇报即可。

委托名称 诞生！ク-マ假面
委托等级 Lv8
委托地点 熊岛家 3楼
委托内容 帮熊岛（クマ）一起制作假面套装。
攻略 去花朵路的カリスマスタイル与店主对话后会入手ゴツいベルト，将其交给熊岛后晚上去跑腿巷的意外之喜古董店，与店主对话后上2楼调查刀会得到なまくらガタナ。白天将其交给熊岛后召唤出ちからモチ（ちからモチ可在晚上的樱花第一小学校2楼找到，喜欢的食物是饭团），剧情动画后前往大森山的山顶，从展望台的望眼镜调查右侧熊岛家附近会触发剧情动画，之后再前往熊岛家与熊岛对话就可以完成委托。

委托名称 超速スピ-ド！ク-マ假面
委托等级 Lv17
委托地点 熊岛家 3楼
委托内容 与熊岛一起完成速度的修行。
攻略 去樱花运动俱乐部的2楼与熊岛对话，召唤出ばくそく（ばくそく可以在微风山丘的车下找到，喜欢的食物是咖喱）后在樱花运动俱乐部外与千治对话，然后再在鱼屋前的十字路口和パン屋分别与NPC进行对话，前往大森山的山顶的展望台调查提示处。最后返回熊岛家与熊岛对话。
注：需先完成"诞生！ク-マ假面"并解锁樱花运动俱乐部。

委托名称 いきもの系のキモだめし
委托等级 Lv17
委托地点 川岛商店门口
委托内容 晚上去竹林のおんぼろ屋敷开试胆大会。

攻略 晚上在竹林のおんぼろ屋敷入口与ミカちゃん对话，进入竹林のおんぼろ屋敷中后会发生剧情动画并得到“屋敷のカギ　里口”，上天花板，在天花板右下方的宝箱里会得到“屋敷のカギ　小”。出竹林のおんぼろ屋敷，在左侧上锁的地方使用“屋敷のカギ　里口”，进入最里面的门会触发剧情。从楼梯上天花板，再从天花板场景中间的楼梯下到屋内，在竹林のおんぼろ屋敷入口左侧房间的宝箱中会发现“屋敷のカギ　大”。得到这两把钥匙后可打开屋外左侧的小屋。调查小屋最深处的屏风，会发现隐藏道路，进入后调查场景的左上方会发现つづらチュン太夫，将其击败后即可完成委托。

BOSS打法要点 打つづらチュン太夫的要点是先用集中攻击锁定其弱点，并尽量放必杀。他身旁的两个箱子在受到一定攻击后会合上，此时无论如何攻击BOSS，它都不会死血。玩家需要瞄准一个箱子进行攻击，如果攻击错了箱子显示“はずれ”的话己方妖怪会集体死血，猜对箱子显示“当たり”的话则会集体回血。

注：需先完成“いきもの系のヒミツ基地”任务。

委托名称 Bランクへの挑战
委托等级 Lv22
委托地点 钟表调子堂
委托内容 打败ミチクサメ、しょうブシ和のらりくらり。

攻略 去那岐崎的里の作业场打败ミチクサメ、然后去海边の洞穴打败しょうブシ和のらりくらり

委托名称 汤けむり友情ものがたり

委托触发条件 在澡堂前用妖怪手表调查会发现谜之告示牌，输入“あらいましょう”，并将あらいましょう召唤出来（かたづ家来在Lv.19进化后会变为あらいましょう），过了一晚之后再与“あらい魔将”对话即可触发委托。

委托等级 Lv25
委托地点 樱花澡堂
委托内容 帮“あらい魔将”解决在澡堂里捣乱的妖怪。

攻略 晚上进入澡堂调查圆形的水池会出现のぼせトンマン，将其战胜后与澡堂1楼的老爷爷对话，并前往福北病院。在病院2楼的房间中与老爷爷对话，会得到おてせい手ぬぐい。返回澡堂与のぼせトンマン对话后会与其成为朋友，向あらい魔将汇报后完成委托。

BOSS打法要点 のぼせトンマン多用手上的木桶或投掷肥皂进行攻击，并且BOSS往地上坐的地震波会让我方所有上场的妖怪掉血。BOSS的弱点部位是头部和肚脐，其每次只能顾及到一个弱点部位，此时就要见缝插针瞄准没被挡住的弱点进行集中攻击，累积一定伤害后BOSS会把两个弱点都暴露出来，此时就尽量放必杀吧。当BOSS消耗三分之一左右的血时就会通身变红，然后使用伤害十分高的必杀技“ビバ！ゆであがり”。此时BOSS不仅不容易被妖术附身，还会利用手上的木桶掩盖头部和肚脐这两处弱点，玩家可以利用此时进行回复或驱散附身状态等，待这个阶段过去后再继续进行集中攻击或放必杀。

委托名称 究极！クーマ假面　完结编
委托等级 Lv29
委托地点 熊岛家 3楼
委托内容 解决千治与熊岛因假面战士的问题而起的争执。

攻略 跟随导航来到60年前的樱町，与NPC对话可得到ヒーローの看板，返回熊岛家中将其交给熊岛。然后去现代的毛马本村（毛马本村）木内山的かわせみ溪谷，与びんボーイ成为朋友并将其培养到Lv28进化为お金ナイダー，然后在熊岛面前将其召唤出来，然后在熊岛家外、自行车屋以及自行车屋右侧与NPC对话，去大森山山顶的展望台调查提示地点，最后返回熊岛家与熊岛对话。

需先完成“超速スピード！クーマ假面”。

委托名称 Aランクへの挑战
委托等级 Lv32
委托地点 钟表调子堂
委托内容 打倒ヨミテング、さとりちゃん和ゴリだるま。

攻略 去おつかい横丁的影村病院打倒ヨミテング、さとりちゃん和ゴリだるま，回钟表调子堂汇报即可。

委托名称 鸟饲さんの奇妙な日常
委托等级 Lv48
委托地点 鸟饲家
委托内容 听对人生绝望的鸟饲讲过去的事。

攻略 每天来鸟饲家听鸟饲讲故事。连续听三天后调查鸟饲身旁的书架会发现隐藏房间，进入房间后用妖怪手表调查鸟笼会发现死神鸟，将其击败后出房间与鸟饲对话即可。

委托名称 Sランクへの挑战
委托等级 Lv50
委托地点 钟表调子堂
委托内容 完成时计の超视堂店主的委托。

攻略 去60年前的樱町与时计の超视堂的店主对话，然后去毛马本村的棚田の迹地打败えんらえんら、在木内山的正面岩打败ふさふさん、然后击败樱町中井户通り的から伞魔神，返回“时计の超视堂”向店主汇报后，再回到现代与钟表调子堂的店主对话即可完成委托。

注：通关后解锁任务。

樱花中央市

委托名称 みんな大好きニャ-KB
委托等级 Lv11
委托地点 春来学习塾
委托内容 帮委托人拿到ニャ-KB的签名。

攻略 去ピコピコランド调查入口右侧的游戏机，然后去大森山与ぜっこう蝶成为朋友，返回ピコピコランド将其召唤出来即可获得ニャ-KB的签名，返回委托人处向其报告即可。

委托名称 アイドルウォーズ！
委托等级 Lv11
委托地点 樱中央站
委托内容 帮想要成为偶像的メグちゃん加油助威。

攻略 在さくら中央シティ的树上找寻キュン太郎并与其成为朋友，返回与车站与メグちゃん对话会发生剧情动画，跟随导航来到饮食店（いんしょくてん）前与メグちゃん对话，然后晚上来到饮食店的ほろよい前与メグちゃん再次对话即可完成委托。

委托名称 あの子にまた会いたいんだ
委托等级 Lv29
委托地点 站前广场
委托内容 帮千治找到让他一见钟情的梦中情人。

攻略 找来カラカラさん、つらがわり和びきゃく。カラカラさん需要使用しゃれこ妇人和モテモ天进行合成；つらがわり可在樱花住宅街找到，喜欢的食物是甜点；びきゃく可在团团坡道找到，喜欢的食物是甜点。将它们集齐后前往樱花第一小学的3楼图书馆，剧情后再前往站前广场触发剧情即可完成任务。

注：需先完成“オシャレになりすぎて”的任务。

委托名称 心灵研究部と咒われた病院
委托等级 Lv33
委托地点 潮风游步道
委托内容 调查晚上的影村病院。

攻略 晚上进入影村病院与前田さん对话，将ヨミテング击败后跟随导航来到左侧的房间中与前田さん对话。上2楼后击败まてんし，来到2楼场景最下方的阳台与前田さん对话，爬上藤条与前田さん对话后爬过房间中的洞，战胜さとりちゃん后会获得なぞのハンドル，向前田さん汇报后返回1楼之前进入过的房间，将なぞのハンドル放入机器中。进入出现的隐藏房间，剧情动画后击败モテアマス，最后在房间外向前田さん汇报即可。

BOSS打法要点 先使用集中攻击打掉BOSS手中的两个灯笼，不然BOSS受到的伤害会非常小，并且BOSS还会有着较高的攻击力。灯笼打掉后会给BOSS造成伤害，但画面会变暗，己方妖怪的攻击会比较容易出现失误，此时使用集中攻击对准BOSS再同时释放必杀会取得比较好的杀伤效果。BOSS释放的必杀技“一二三死业烈拳”的杀伤力较大，因此BOSS蓄力时最好尽快使用必杀将其打断。

注：需先完成“心灵研究部と学校の怪谈”。

跑腿巷

委托名称 オシャレになりたくて
委托等级 Lv8
委托地点 つまみぐい小道
委托内容 和マイちゃん一起帮しおりちゃん完成大改造计划。

攻略 去商店街的吆喝书店，在店中与マイちゃん对话，然后在商店街的カリスマスタイル服装店门口再与マイちゃん对话。之后去微风山丘找到しゃれこ妇人（其喜欢的食物是甜点）并与其成为朋友，回到商店街与しおりちゃん对话，剧情动画后战胜しゃれこ妇人即可完成委托。

委托名称 ねらわれたおにぎり侍
委托等级 Lv11
委托地点 つまみぐい小道
委托内容 从商店街的细道进入地下水道的附近区域貌似潜伏着恐怖的妖怪。

攻略 从商店街的细道进入地下水道后与ひも爷对话，在万事便利店（万事便利屋）买来20个梅子饭团（うめおにぎり）后交给它。去地下水道中与おにぎり侍对话会触发剧情，之后将おにぎり侍加入队伍培养到31级后其会进化为焼きおにぎり，最后带着焼きおにぎり来到该场景会触发剧情动画，与くいい爷对战获胜即可。

注：《本家》版本限定任务。

委托名称 Y级グルメグランプリ
委托等级 Lv11
委托地点 がまぐちストリート
委托内容 帮想要瘦身的ノリちゃん打听Y级グルメ比赛的情报。

攻略 去商店街的太阳轩、压轴面包店和樱花中央市的你好咖喱餐厅分别与店主对话，并返回向ノリちゃん汇报。等晚上7点以后前往樱花商业花园大厦，与ノリちゃん对话后触发剧情动画，观看完剧情动画后即可完成委托。

委托名称 おとなのかいだん
委托等级 Lv20
委托地点 サンライズ通り
委托内容 为憧憬成为大人的女孩子带来一瓶ぜっぴん牛乳。

攻略 将ぜっぴん牛乳交给NPC后第二天（游戏中的时间）再与其对话，将“に-がい汉方”交给她，第三天后再与其对话将“いやしの天使ちゃん”给她，第四天与其对话会发现小女孩已经变成了老婆婆，此时用妖怪手表调查其后方会发现しわくちゃん，将其击败后与小女孩对话即可完成委托。

委托名称 ウソをホントに
委托等级 Lv19
委托地点 安稳住宅区
委托内容 确认テッペイ是否有珍稀卡片。

攻略 在商店街的玩具店前与テッペイ对话，用妖怪手表调查小梅食堂前会发现口だけおんな，与其战斗获胜后再与テッペイ对话会触发剧情动画。与しょうブシ（しょうブシ在海边の洞穴，喜欢的食物是鱼）成为朋友后将其带到テッペイ面前，剧情动画后前往商店街の细道与テッペイ对话，调查其附近的垃圾桶会得到卡片，回到店中选择“わたす”将其交给テッペイ后前往安稳住宅区触发剧情即可完成委托。

注：要触发此任务必须解锁樱花运动俱乐部。

委托名称 いきもの系の最后の恋バナ
委托等级 Lv20
委托地点 たそがれ通り
委托内容 找到タク和ケンジ询问他们为何要回避ミカちゃん。

攻略 在葫芦池博物馆和团团坡道的车站分别与タク和ケンジ对话，返回跑腿巷向ミカちゃん报告。第二天来到跑腿巷再次与ミカちゃん对话。晚上去樱花中央市的さざなみ公园，剧情动画后用妖怪手表调查ミカちゃん身旁会发现ドキ土器，将其打败后再与タク和ケンジ对话即可完成委托。

委托名称 やぶられた结界
委托等级 Lv27
委托地点 がまぐちストレート
委托内容 调查晚上校园中的铜像。

攻略 晚上前往樱花第一小学校，调查校园中的铜像会出现ミツマタノヅチ，此后每天可与其对战一次，有一定几率成为朋友。

注：《元祖》版本限定任务。

委托名称 心灵研究部と幻の巨人
委托等级 Lv36
委托地点 吆喝书店
委托内容 确认晚上在樱花运动俱乐部出现巨人的传言。

攻略 晚上前往樱花运动俱乐部，与前田さん对话后去2楼，在左侧房间再与前田さん对话后前往3楼。在3楼连续与前田さん对话会触发剧情动画，一行人会被带到工事现场3楼，行至场景左侧会触发剧情，战胜トオセンボン后来到场景下方，沿着外围走廊继续前行，在丘比处存档后进入旁边的房间会开始与BOSS——おぼろ入道的战斗，将其战胜后即可完成委托。

BOSS打法要点 おぼろ入道的弱点是眼睛和头部。只要对其眼睛进行持续攻击并累积一定的伤害后，BOSS就会在一段时间内无法睁开眼睛，其攻击招式就会发生大量失误以致无法命中。此时可以把攻击集中到头部，并用必杀来进行反击了。一段时间后おぼろ入道会恢复原状，此时只要重复之前的步骤，反复几次即可将其击败。

注：要触发此任务必须解锁樱花运动俱乐部并完成委托“心灵研究部と咒われた病院“。

委托名称 チ-ム・カゲムラの荣光
委托等级 Lv46
委托地点 影村病院1楼 手术室
委托内容 查看样子奇怪的“やぶれやぶれ院长”并帮它找到6页日记。

攻略 与“やぶれやぶれ院长”对话后，在1楼受付处可找到“やぶれやぶれ院长の日记①”；在1楼左侧房间中可找到“やぶれやぶれ院长の日记②”；在2楼左下方的房间中调查发亮的物体会发现“やぶれやぶれ院长の日记③”；出医院从大楼左侧的爬山虎爬上3楼，进入房间可找到“やぶれやぶれ院长の日记④”；地下实验室的走廊上可发现“やぶれやぶれ院长の日记⑤”；地下试验室中右侧的书桌上有“やぶれやぶれ院长の日记⑥”。

找完日记后将其交给やぶれやぶれ院长会进入BOSS战，将其击败后即可完成委托，并解锁场景さくら山站，此后从さくらぎ站乘车即可前往さくら山站。

BOSS打法要点 与此BOSS战斗的要点是一定要确保其身后的架子或柜子上不能出现小红心，不然BOSS会一直回复HP。并且BOSS的附身招式命中率很高 ，必杀技“おだい死に”的伤害力也较大，所以此类BOSS战很容易让人陷入手忙脚乱的状态。在这里玩家务必要保持一个稳定的节奏。比如集中攻击其胸前有心形图案的地方，击破一个小红心就回复一次我方妖怪的HP或做一次驱散。如果在其回血进行时小红心被击破的话，BOSS会倒地一段时间而无法进行攻击，此时玩家就可用必杀技全力进攻。

注：需完成“心灵研究部と幻の巨人”。

委托名称 あばれ大蛇とエンマ様
委托等级 Lv65
委托地点 吆喝书店
委托内容 帮委托人了解书的后续。

攻略 前往正天寺与角色对话，然后前往妖魔界えつけん回廊的第贰の门与妖怪对话。晚上前往大森山的山顶，与オロチ对话后会进入战斗，此后每天可与オロチ战斗一次，有一定几率成为朋友。

注：《元祖》版本限定任务，必须主线通关才能解锁委托。

微风山丘

委托名称 いきもの系のヒミツ基地
委托等级 Lv6
委托地点 えびす台
委托内容 与小伙伴一起创建秘密基地。

攻略 从微风山丘河边左上方进入地下水道，到秘密基地后会发生剧情动画，之后分别带来五个チョコボ-、10圆ガム和ねりあめ；与ミカちゃん对话后再准备ヨカコ-ラ、牛乳和妖绿茶各三瓶；最后准备《习得！カラテ讲座》、《サポ-トライフ7月号》和《いやしの天使ちゃん》各一本，剧情动画后即可完成委托。

委托名称 灵研究部と学校の怪谈
委托等级 Lv19
委托地点 葫芦池公园
委托内容 调查晚上在学校发生的奇异现象。

攻略 晚上来到学校教学楼右侧与前田さん对话，剧情动画后前往1楼左侧的保健室，与保健室中的前田さん对话，来到体重计前会触发剧情动画，动画后与前田さん对话。从左侧楼梯上2楼，来到最右侧的理科教室。与前田さん对话后调查教室后方的人体模型，再向前田さん汇报。继续前往3楼左侧的音乐教室，与前田さん对话后调查教室后方的画像，向前田さん汇报后前往1楼的女厕所，与BOSS鬼くももん的战斗获胜后用妖怪手表调查窗子附近会发现花子さん，与其对话后解决委托。

BOSS打法要点 瞄准BOSS的四肢进行集中攻击，等其四肢都被绿色的液体包围后会从天花板上掉下，此时对准其腹部进行集中攻击，并积极释放必杀技，BOSS就会开始大量掉血。

委托名称 プレミアついてるんだよね
委托等级 Lv24
委托地点 葫芦池博物馆 1楼
委托内容 为千治带来60年前的玩具。

攻略 去60年前的樱町，在花道商店街的玩具店前与NPC对话，用从雪女居酒屋中买来的薯片可以换来レトロでキレイなおもちゃ。返回ひょうたん博物馆与千治对话，前往60年前的毛马本村，调查外婆家的佛坛并将玩具藏在这里。再返回现代的外婆家拿出玩具，去千治的家中将レトロでキレイなおもちゃ交给千治即可。

委托名称 未来からの使者たち
委托等级 Lv28
委托地点 莉莉伊公寓
委托内容 帮ロボニャン找来提供电力的妖怪。

攻略 去大森山的废トンネル与雷藏成为朋友，将其培养到Lv29以后雷藏就会进化为ヒライ神，然后将ヒライ神带至ロボニャン处，剧情动画后去往跑腿巷的コインランドリ-、樱花中央市的樱花商业花园大楼（さくらビジネスガ-デン）的第13楼（楼层解锁方法请参考后文的“其他隐藏要素”内容）和樱町地下水道（从团团坡道的“ないしょの横道”进入较近）分别触发剧情，返回微风山丘的地下停车场会继续触发剧情，选择右上对话里有“最初”关键词的ロボニャン即可成为朋友，之后会强制进入与其他三只ロボニャン的战斗，将它们战胜后即可完成委托。

注：《本家》版本限定任务。

委托名称 大门教授と悪魔の铠
委托等级 Lv30
委托地点 葫芦池博物馆 资料保管库
委托内容 帮大门教授调查晚上博物馆中的可疑现象。

攻略 先去1楼左侧的展厅调查有粉色反应的地方会出现モノマネキン，将其击败后与1楼右侧展厅的教授对话。上2楼在右侧展厅的大手右侧调查会发现おもいだスッポン，战斗获胜后在2楼左侧展厅与博士对话，返回资料保管室调查有妖气反应处会发现“亡灵武者”。击败“亡灵武者”即可解决委托。

BOSS打法要点 先对准BOSS的胸前进行集中攻击，等伤害累积到一定程度其胸前的铠甲会破掉，然后集中攻击铠甲中的老鼠并积极释放必杀技，BOSS就会开始掉血。铠甲过一段时间会恢复，此时重复前文的步骤即可，反复几次即可将其击败。

注：晚上限定委托。

委托名称 博物馆は大ピンチ?
委托等级 Lv30
委托地点 葫芦池博物馆 1楼
委托内容 博物馆展品不足，馆长希望能有人帮忙收集参展的物品。

攻略 去博物馆的1楼和2楼西侧的展示室参观特别展可调查到缺失的展品，将所有的展品收集齐后即可完成委托。

▶「ロックスターの衣装」的入手位置。

展品名称	入手方法
アヒルのおまる	完成“トレジャ-ハンタ-ズ”的委托
ヨカコ-ラの瓶	与樱町团团坂道かわしま商店前的女子对话
ロックスタ-の衣装	调查樱町小学校南面住家的宝箱
大女优の衣装	完成“オシャレになりすぎて”的委托
白黑アニメのフイルム	在樱町的さくらシアタ-前与动画导演对话
怪兽映画のポスタ-	在樱町车站用于存档和回复的丘比右侧，与ポスタ-お姊さん对话后获得
ヒ-ロ-の看板	完成“究极！ク-マ假面 完结编”的委托
カメカメラの人形	完成“プレミアついてるんだよね”的委托
カレ-の看板	晚上与樱花中央市你好咖喱店前的店员对话
ラッコちゃん	晚上与意外之喜古董店1楼的大叔对话

▶「白黒アニメのフィルム」的入手位置。

▶「怪兽映画のポスター」的入手位置。

委托名称 大门教授と最后の次元回廊
委托等级 Lv60
委托地点 葫芦池博物馆 资料保管库
委托内容 解锁门上写有10、20、30和40的きまぐれドーア。

攻略 收集反复无常门中的门玉，满足门上所要求的门玉个数后该门就会被解锁。进入门中并完成每扇门中所要求的任务即可攻略该门，四扇门都解锁后进入最中间的大门击败BOSS向教授汇报就可完成委托。

10门——踢罐子之间（缶けりの间）。先将三个房间中的罐子都踢入目标中。进入最终房间会出现BOSS：お金ナイダ-，将其击败即可攻克第一扇门。

20门——信号之间。一边调查信号灯切换信号一边向出口进发，前两个房间都可以顺着路线直接通过，进入第三个房间后先行至最右侧切换信号，然后顺着可通行的道路来到场景左上方向切换信号，从下方横着的道路一直前行到右侧离出口较近的平台继续切换信号，出口前的赤鬼会变成青鬼。进入出口房间会遇到“ぎしんあん鬼”，将其击败即可攻克此门。

30门——滑梯之间（おすべりの间）。顺着滑梯一路前行，注意拿取沿途的宝箱，在出口会遇到“おすべり样”，将其击败即可攻克此门。

40门——谜题之间（なぞなぞの间）。用妖怪手表调查会在三个房间中分别发现三个谜之告示牌，依次输入答案“もてもてん”、“せみまる”和“よこどり”，并将妖怪召唤出来即可继续前行，如果手上没有这些妖怪的话在房间中与妖怪战斗也可以与它们成为朋友。在出口处会出现“サンタク老师”，将其击败后即可攻克此门。

四扇门都被攻克后“创造主之间”会开启，进入大门击败BOSS“ゲ-トキ-パ-”即可。

BOSS打法要点 和主线中的台风の目打法一样，玩家需要先对准攻击BOSS手上的两个眼睛，将其都消灭后再集中攻击BOSS脸上的独眼，期间BOSS的攻击招式比较频繁且多为集体攻击，所以要特别注意回复。

毛马本村

委托名称 とどろけ！獅子まる
委托等级 Lv11
委托地点 木内山 かわせみ溪谷
委托内容 帮助獅子まる进行修行。

攻略 在咴喝书店购入所需的《习得！カラテ讲座》和《ようじゅつ大百科》并将其交给獅子まる后，獅子まる会与主人公成为朋友。将其培养到Lv.28级会成为万尾獅子。与とどろき獅子对话并将其战胜后可完成委托。

注：《元祖》版本限定任务。

委托名称 最后に一目会いたくて
委托等级 Lv15
委托地点 毛马坂
委托内容 老爷爷想再见一次老伴年轻时的样子。

攻略 回到60年前的花道商店街与老爷爷的老伴サチコ对话后，与モノマネキン成为朋友（モノマネキン在夜晚的樱花第一小学校）。将モノマネキン带来サチコ处，剧情动画后再回到老爷爷处与其对话即可。

委托名称 ご当地妖怪の生きる道
委托等级 Lv18
委托地点 毛马本站 站前
委托内容 帮助想要宣传毛马本村的ケマモン。

攻略 去EXツリ-，在广场上会看到ケマモン，与其对话后再返回毛马本站，与ケマモン对话，然后用妖怪手表搜索红色自动贩卖机左侧会发现妖怪すねスネ-ク，将其击败后，熊本县的人气吉祥物ケマモン会登场，剧情事件结束后再次前往EXツリ-，与ケマモン对话后就可以成为朋友，并完成委托。

委托名称 河童とノガッパ
委托等级 Lv28
委托地点 ホタルの小道
委托内容 告诉失落的ノガッパ被盗石像的真相。

攻略 将河童放入队伍中与ノガッパ对话，战斗获胜后前往那岐崎港町，上船（需先完成“船钓りに挑战！”的委托）钓得イセエビ并将其交给ノガッパ。一周后（游戏内时间）前往那岐崎港町的海边の洞穴中与なみガッパ对话，战斗获胜后可与なみガッパ成为朋友并解决委托。

注：《元祖》版本限定任务。

委托名称 C-1グランプリS
委托等级 Lv29
委托地点 毛马坂
委托内容 与毛马本村的孩子们进行自行车竞速比赛。

攻略 在比赛中获得第一名。

注：必须在白天且天气为晴天的情况下才能触发该委托。

委托名称 发见！未确认飞行妖怪
委托等级 Lv45
委托地点 分校
委托内容 帮花子调查飞行在天上的未知妖怪。

攻略 去木内山山顶，调查提示处后用妖怪手表搜索空中会发现ロボニャン，与其战斗获胜后前往大森山山顶，用望远镜查看会发现妖气反应，使用妖怪手表会再次发现ロボニャン并进入战斗，获胜后前往樱花EX树的展望台，在提示地点用同样的方法搜寻ロボニャン，将其打败后可成为朋友，最后向花子报告即可完成委托。

那岐崎港町

委托名称 船钓り挑战
委托等级 Lv18
委托地点 那岐崎渔港
委托内容 钓来普通的カサゴ、ボラ、スルメイカ各一条。

攻略 在场景最下方的垂钓点可以钓得カサゴ、ボラ和スルメイカ，将其交给NPC即可。

注：完成此委托后可开启乘船出海钓鱼的系统。

▶可钓得任务物品的钓鱼点。

委托名称 絶・おにごっこ
委托等级 Lv18
委托地点 汐の浦
委托内容 与小男孩和他的朋友们捉迷藏。

攻略 在两分钟内找到8个人。

委托名称 C-1グランプリA
委托等级 Lv24
委托地点 汐の浦
委托内容 与那岐崎港町的孩子们进行自行车竞速比赛。

攻略 在比赛中获得第一名。

注：必须在白天且天气为晴天的情况下才能触发该委托。

樱花EX树

委托名称 だらり途中下车の旅
委托等级 Lv17
委托地点 さくらぎ车站
委托内容 将18个车站的印章都收集齐。

攻略 在每个车站的检票处都有印章处，将18个章都收集齐后向さくらぎ车站的工作人员汇报。

委托名称 オシャレになりすぎて
委托等级 Lv22
委托地点 站前广场
委托内容 找到しおりちゃん。

攻略 在正对さくらぎ车站的右侧自动贩卖机旁有一处暗道，进入暗道后会来到车站后方的空地上，与しおりちゃん对话后向マイちゃん汇报会触发剧情动画。之后前往樱花中央市的咖啡店（カフェ），对话后召唤カラカラさん（将しゃれこ妇人与モテモ天进行合成即可），第二天去樱中央站与マイちゃん对话，剧情动画后来到ハンバ-ガ-店外会再次触发剧情，与妖怪们对战获胜后即可解决委托。

委托名称 アイドルウォ-ズ！W
委托等级 Lv24
委托地点 展望台
委托内容 继续帮想要成为偶像的メグちゃん加油助威。

攻略 接受委托后会触发剧情动画并出现“メ…メグちゃんです”和“ア…アイちゃんです”这两个选项。选择前者会被要求带来“ズキュキュン太（需要将キュン太和道具“爱のシャク”进行合成，“爱のシャク”可以通过完成任务“オシャレになりすぎて”获得，也可从ジャングル-ハンタ-兑换获得）”，选择后者会让带来“キズナ-ス（キズナ-ス需要使用キズナメコ和キュン太郎进行合成）”，返回樱花EX树的1楼与角色对话即可完成委托。

注：需先完成“アイドルウォ-ズ！”，且该委托为晚上限定委托。

委托名称 ガマンだ！ノリちゃん
委托等级 Lv29
委托地点 喷水公园
委托内容 继续帮ノリちゃん想瘦身的方法。

攻略 将ガマンモス带来ノリちゃん处，ガマンモス需要使用ブルファント和モレゾウ进行合成，在那岐崎港町的电线杆上可以找到ブルファント，モレゾウ则在毛马本村的河边。第二天再来此处确认ノリちゃん的情况，然后跟随导航来到在Y级グルメ任务中获得优胜的店中与店主对话，然后前往樱花中央市的樱花运动俱乐部与ノリちゃん对话。

注：需先完成“Y级グルメグランプリ”的委托。

过去的场景

委托名称 对决！カブトVSクワガタ
委托等级 Lv15
委托地点 毛马本村 毛马坂
委托内容 两个男孩为了カブト和クワガタ谁更帅气的话题吵了起来，女孩希望他们停止争吵。

攻略 与其中一人对话，抓来其要求的珍稀虫子。与左边男孩对话会被要求抓来カブトムシ★，与右边的对话则会被要求抓来クワガタ★。抓来虫子后与NPC对话即可完成委托。

委托名称 对决！海の幸VS山の幸
委托等级 Lv24
委托地点 樱町 团团坂道
委托内容 两位美食家为了究竟是海里的食物好吃还是山里的食物好吃而大吵起来。

攻略 与左侧老人对话会被要求带来极上マグロ，右侧则会需要带来まつたけ，极上マグロ可在那岐崎港町的小岛商店中买到，但需花费14000元；まつたけ则在毛马本村的入山商店可以买到，费用是12000元。

委托名称 极・おにごっこ
委托等级 Lv29
委托地点 樱町 大森神社
委托内容 在3分钟内找到30个妖怪。

攻略 在场景最左下方的地方聚集着大量妖怪，最后只剩下几只妖怪时可前往此处。

委托名称 C-1グランプリZ
委托等级 Lv41
委托地点 樱町 小学校
委托内容 与樱町的孩子们进行自行车竞速比赛。

攻略 在比赛中获得第一名。

注：必须在白天且天气为晴天的情况下才能触发该委托。

委托名称 ニャ-ダの试练 EP1

委托触发条件 通关后在喵达大师放满力（ホ-ス）的地方（也就是樱花住宅街万事便利屋背后的空地上）入手ホ-ス，去60年前的毛马本村的木内山山顶与喵达大师对话即可接受任务。

委托等级 Lv63

委托地点 毛马本村 木内山山顶

委托内容 接受喵达大师的关于速度和力量的试练。

攻略 晚上在樱町小学校教学楼入口与百々目鬼对话，会进行竞速的比试，获得第一名后百々目鬼会要求再比试一次，再次与百々目鬼对话进行战斗，将其打败后可与其成为朋友。向喵达大师汇报即可完成委托。

注：完成此委托后“おもいで屋”可使用。

委托名称 ニャ-ダの试练 EP2

委托触发条件 妖怪手表升级到S等级。

委托等级 Lv68

委托地点 毛马本村 木内山山顶

委托内容 战胜鬼食い并与其成为朋友。

攻略 配备好一名擅长附身法术的角色，要注意的是己方妖怪被打倒后会让鬼食い回复HP，所以要特别注重回血。玩家每天可与鬼食い战斗一次，其喜欢的食物是肉，战斗获胜后会有一定几率成为朋友，成为朋友后即可完成委托。

注：需完成“ニャ-ダの试练 EP1”的委托。

委托名称 ニャ-ダの试练 EP3

委托等级 Lv70

委托地点 毛马本村 木内山山顶

委托内容 战胜喵达大师并与其成为朋友。

攻略 玩家每天可与喵达大师战斗一次，其喜欢的食物是鱼，战斗获胜后会有一定几率成为朋友，成为朋友后即可完成委托。

需完成“ニャ-ダの试练 EP2”的委托。

委托名称 大胆不敌！本家大将！！

委托等级 Lv75

委托地点 平釜平原

委托内容 为大ガマ找来天地まんじゅう。

攻略 攻略了无限地狱后可前往阿弥陀极乐，在无限地狱第七层和阿弥陀极乐与小怪战斗时用集中攻击打中蓝色的光球或者击败敌人的奖励中会有一定几率获得天地まんじゅう，得到天地まんじゅう后将其带给大ガマ后会触发战斗，获胜即可完成委托并与大ガマ成为朋友。

注：《本家》版本限定任务。

委托名称 威风堂々！元祖大将！！

委托等级 Lv75

委托地点 平釜平原

委托内容 为土蜘蛛找来天地まんじゅう。

攻略 攻略了无限地狱后可前往阿弥陀极乐，在无限地狱第七层和阿弥陀极乐与小怪战斗时用集中攻击打中蓝色的光球或者击败敌人的奖励中会有一定几率获得天地まんじゅう，得到天地まんじゅう后将其带给土蜘蛛后会触发战斗，获胜即可完成委托并与土蜘蛛成为朋友。

注：《元祖》版本限定任务。

其他地点

委托名称 极上のおでんを求めて①

委托等级 Lv11

委托地点 樱花新镇的某处

委托内容 交纳3个コンブさんの魂。

攻略 コンブさん出现在那岐崎港町的“海边の洞穴”中，与三只コンブさん成为朋友后前往一德寺选择“魂へんげ”将它们转化为魂体并交纳给おでんじん。要注意的是おでんじん在晚上是否出现以及出现地点不定，因此玩家可以将地图缩小查看蓝色旗子的所在处，若没有的话则说明おでんじん没有出现，需等至第二天，后同。

注：晴天晚上的限定委托。

委托名称 极上のおでんを求めて②

委托等级 Lv16

委托地点 樱花新镇的某处

委托内容 交纳3个ちからモチの魂。

攻略 ちからモチ出现在樱花住宅街的樱花第一小学校2楼。

注：晴天晚上的限定委托。

委托名称 极上のおでんを求めて③

委托等级 Lv32

委托地点 樱花新镇的某处

委托内容 交纳3个ぶんぶん鸟の魂。

攻略 “ぶんぶん鸟”需要将ヨコドリ进化到Lv.23。ヨコドリ可在樱花住宅街的“怪しい路地里”找到。任务完成后可与おでんじん成为朋友，前往跑腿巷的万事便利屋右侧可找到谜之告示牌（白天会有狗的阻扰，建议晚上前往），在其中输入おでんじん，之后该处的万事便利屋会开始贩卖关东煮。

注：晴天晚上的限定委托。

委托名称 大海の守り神

委托等级 Lv65

委托地点 すんどめ站

委托触发条件 调查那岐崎港町车站左侧的停车场会出现谜之告示牌，输入みちくさめ后，再去里的作业场与ミチクサメ成为朋友，在妖怪之圖中将其召唤出来，并与其对话可解锁すんどめ站（再与ミチクサメ对话可解锁一套墙纸），乘车去すんどめ站，与站台的少年对话即可触发委托。

委托内容 调查大海之神真正的样子。

攻略 在妖怪手表的指针指向一般钟表11点的位置时，调查那岐崎神社云外镜旁的神龛，会出现うみぼうず。将其打败后即可解决委托。

妖怪大辞典

妖怪大辞典中共有429张妖怪图鉴，从第388就是开始都是游戏中的BOSS，只要遇到了就会解锁图鉴但并不能成为朋友，因此表中只收录了能成为朋友的387只妖怪。由于部分妖怪现在仍无法入手，具体情报还请玩家继续等待版本更新或新的下载配信内容。此外，妖怪喜欢的食物类型所对应的日文分别为肉（にく）、蔬菜（やさい）、海鲜（ぎょかい）、果汁（ジュ-ス）、牛奶（ぎゅうにゅう）、饭团（おにぎり）、寿司（おすし）、面包（パン）、汉堡（ハンバ-ガ-）、日式零食（だがし）、甜点（スイ-ツ）、薯片（スナック）、中华料理 （ちゅうか）、咖喱（カレ-）、荞麦面（そば）、拉面（ラ-メン）、关东煮（おでん）和巧克力棒（チョコボ-）。

注：表格中红色的为《本家》版本限定妖怪，绿色为《元祖》版本限定妖怪。另外，表格中附带的QR码也只有一定几率抽出该妖怪，玩家可用S/L大法反复尝试。

编号	妖怪	种族	等级	喜欢的食物	出现场所/入手方法
1	ぶようじん坊	勇敢族	E	饭团	樱花住宅街的草丛/ひとなし路地/ネコの通り道中；无限地狱的第1～3层；电车内
2	がらあきん坊	勇敢族	C	饭团	将ぶようじん坊进化到Lv.18
3	さきがけの助	勇敢族	B	饭团	妖怪扭蛋机（过去）：红色扭蛋币；樱花住宅街的樱花第一小学校3楼音乐室；反复无常门的修罗之间
4	ダラケ刀	勇敢族	E	果汁	大森山的大森神社/废トンネル的西の空洞/竹林；团团坂道正天寺的墓地；微风山丘自动贩卖机下
5	ザンバラ刀	勇敢族	C	果汁	妖怪扭蛋机（现代）：红色扭蛋币；将ダラケ刀进化到Lv.20；双版本联动迷宫的“ゴ-ゴ-ジャンクション”场景中
6	ダラララだんびら	勇敢族	B	果汁	微风山丘葫芦池博物馆2楼（晚上）；反复无常门的修罗之间
7	かたづ家来	勇敢族	E	甜点	樱花住宅街的垃圾箱
8	アライ魔将	勇敢族	B	甜点	将かたづ家来进化到Lv.20
9	狮子まる	勇敢族	E	中华料理	妖怪扭蛋机（过去）：红色扭蛋币;团团坂道的こっそり空地
10	万尾狮子	勇敢族	A	中华料理	妖怪扭蛋机（现代）：红色扭蛋币；将狮子まる进化到Lv，28；反复无常门的修罗之间
11	おこ武者	勇敢族	E	肉	樱花住宅街的ネコの通り道
12	くしゃ武者	勇敢族	A	肉	妖怪扭蛋机（过去）：红色扭蛋币；将妖怪“おこ武者”和道具“暴虐の刀”进行合成
13	なまはげ	勇敢族	S	肉	闯五次红色信号灯
14	ちからモチ	勇敢族	D	饭团	妖怪扭蛋机（现代）：红色扭蛋币；樱花住宅街樱花第一小学校2楼
15	やきモチ	勇敢族	D	饭团	妖怪扭蛋机（过去）：红色扭蛋币；樱花中央市；微风山丘葫芦池博物馆（晚上）
16	あかなめ	勇敢族	D	关东煮	妖怪扭蛋机（过去）：红色扭蛋币；樱町的お稲荷さん通り
17	饭团侍	勇敢族	D	饭团	团团坂道的竹林のおんぼろ屋敷母屋
18	焼きおに斩り	勇敢族	A	饭团	将饭团侍进化到Lv.31
19	カブトさん	勇敢族	D	蔬菜	妖怪扭蛋机（现代）：红色扭蛋币；团团坂道竹林のおんぼろ屋敷母屋
20	ゲンマ将军	勇敢族	A	蔬菜	妖怪扭蛋机（过去）：红色扭蛋币；将妖怪“カブトさん“和妖怪“ヨロイさん”进行合成
21	黄泉ゲンスイ	勇敢族	S	蔬菜	完成任务“妖魔界再び”后，每日与其有一次战斗机会，有一定几率成为朋友
22	泥田坊	勇敢族	C	关东煮	毛马本村（过去）的稲田
23	ブリ-队长	勇敢族	C	汉堡	在樱花住宅街小学校爬旗杆，会有一定几率出现
24	メラメライオン	勇敢族	C	肉	樱花EX树的车下/自动贩卖机的下面/垃圾堆中
25	グラグライオン	勇敢族	B	肉	妖怪扭蛋机（现代）：红色扭蛋币；大森山登山道
26	とどろき狮子	勇敢族	A	肉	妖怪扭蛋机（现代）：红色扭蛋币；大森山登山道；反复无常门的修罗之间
27	しょうブシ	勇敢族	C	海鲜	妖怪扭蛋机（过去）：红色扭蛋币；那岐崎港町海边の洞穴
28	まさむね	勇敢族	A	海鲜	将妖怪“しょうブシ”和道具“名刀マサムネ”进行合成
29	むらまさ	勇敢族	A	海鲜	将妖怪“しょうブシ”和道具“妖刀ムラマサ”进行合成
30	くさなぎ	勇敢族	S	海鲜	鬼扭蛋机（破坏者的金之大作战模式限定）；将妖怪“しょうブシ”和道具“神剑くさなぎ”进行合成
31	ベンケイ	勇敢族	C	中华料理	妖怪扭蛋机（现代）：红色扭蛋币；微风山丘的葫芦池博物馆（晚上）
32	からくりベンケイ	勇敢族	B	中华料理	信号之间的第3间
33	やまと	勇敢族	B	荞麦面	妖怪扭蛋机（现代）：红色扭蛋币；毛马本村；跑腿巷影村医院3楼
34	カブキ猿	勇敢族	A	荞麦面	不可思议大道扭蛋机；毛马本村外婆家的走廊下
35	クワノ武士	勇敢族	B	蔬菜	在任务“对决！カブトvsクワガタ”中选择“クワガタ”，完成任务后会成为朋友；大森山的树上
36	クワガ大将	勇敢族	S	蔬菜	将妖怪“クワノ武士”和道具“大将の魂”进行合成
37	オオクワノ神	勇敢族	S	蔬菜	妖怪扭蛋机（现代）：红色扭蛋币或心跳扭蛋币；没完没了隧道（1000m以上）
38	鬼食い	勇敢族	S	肉	完成任务“ニャ-ダの试练EP2”后成为朋友
39	いのちとり	勇敢族	S	甜点	没完没了隧道；妖怪扭蛋机（过去）：红色扭蛋币
40	さかさっ傘	不思议族	E	薯片	游戏主线中可成为朋友；无限地狱第1～3层
41	化け草履	不思议族	E	薯片	妖怪扭蛋机（过去）：黄色扭蛋币；樱町的お稲荷さん通り/中井户通り
42	ズルズルづる	不思议族	E	海鲜	团团坂道的ひみつの抜け道
43	かぜカモ	不思议族	E	海鲜	妖怪扭蛋机（现代）：黄色扭蛋币；地下水道

编号	妖怪	种族	等级	喜欢的食物	出现场所/入手方法
44	つづかな僧	不思议族	E	汉堡	妖怪扭蛋机（现代）：黄色扭蛋币；跑腿巷的あんのん团地
45	やめたい师	不思议族	C	汉堡	将“つづかな僧”进化到Lv.15
46	もうせん和尚	不思议族	C	汉堡	妖怪扭蛋机（现代）：黄色扭蛋币；团团坂道竹林のおんぼろ屋敷中
47	わすれん帽	不思议族	E	日式零食	樱花中央市的ゆきおんなの里道/樱花商业花园大厦4楼；微风山丘的树上
48	メゾン・ドワスレ	不思议族	B	日式零食	妖怪扭蛋机（现代）：黄色扭蛋币；将わすれん帽进化到Lv.20で进化；双版本联动迷宫的“ゴ-ゴ-ジャンクション”场景中
49	ばか头巾	不思议族	E	日式零食	樱花住宅街的树上；团团坂道的树上
50	のっぺら坊	不思议族	D	关东煮	樱町的中井户通り
51	わらえ姊	不思议族	D	汉堡	妖怪扭蛋机（现代）：黄色扭蛋币；团团坂道正天寺的墓地中/竹林のおんぼろ屋敷母屋
52	青くちびる	不思议族	C	汉堡	妖怪扭蛋机（过去）：黄色扭蛋币;团团坂道乌饲家的草丛中
53	バクロ婆	不思议族	D	拉面	妖怪扭蛋机（现代）：艾拉贝尔币限定
54	ババアーン	不思议族	B	拉面	将“バクロ婆”进化到Lv.22
55	ドクロ婆	不思议族	C	拉面	大森山的地藏菩萨处；毛马本村的地藏菩萨处
56	モテモ天	不思议族	D	甜点	樱花中央市樱花商业花园大楼4楼13楼；谜题之间
57	モテマクール	不思议族	A	甜点	将妖怪“モテモ天”和道具“モテウェウボン”进行合成
58	モテヌス	不思议族	A	甜点	妖怪扭蛋机（现代）：黄色扭蛋币；微风山丘的草丛中；在没完没了隧道中向自动贩卖机投10000圆出现
59	一旦ゴメン	不思议族	D	咖喱	
60	あやまり倒し	不思议族	A	咖喱	将一旦ゴメン进化到Lv.30
61	こえんら	不思议族	D	甜点	妖怪扭蛋机（过去）：黄色扭蛋币；毛马本村（过去）的棚田
62	えんらえんら	不思议族	A	甜点	妖怪扭蛋机（过去）：黄色扭蛋币；进化将こえらが进化到Lv.27
63	でんぱく小僧	不思议族	D	薯片	妖怪扭蛋机（过去）：黄色扭蛋币；大森山的废トンネル西&东の空洞；团团坂道的电线杆上；没完没了隧道中
64	でんじん	不思议族	A	薯片	妖怪扭蛋机（现代）：黄色扭蛋币；将妖怪“でんぱく小僧”和道具“ギガヘルツ玉”进行合成
65	はつでんしん	不思议族	S	关东煮	鬼扭蛋机（破坏者模式限定）；没完没了隧道中出现
66	关东煮じん	不思议族	A	关东煮	完成任务“极上の关东煮を求めて①～③”
67	U.S.O	不思议族	C	寿司	樱花住宅街的树上
68	アベリカン	不思议族	C	汉堡	
69	うんがい镜	不思议族	C	中华料理	妖魔界的うそつき山
70	うんがい三面镜	不思议族	A	中华料理	将妖怪“さとりちゃん“和妖怪“うんがい镜”进行合成
71	ヤミ镜	不思议族	A	中华料理	妖怪扭蛋机（过去）：黄色扭蛋币；谜题之间的第二间；跑腿巷的妖怪地点
72	まぼ老师	不思议族	C	面包	妖怪扭蛋机（现代）：黄色扭蛋币；毛马本村树上的电线杆上；樱花中央市工事现场；电车内
73	かげ老师	不思议族	C	面包	妖怪扭蛋机（过去）：黄色扭蛋币；踢罐子之间的第二间
74	ほう老师	不思议族	B	面包	妖怪扭蛋机（过去）：黄色扭蛋币；跑腿巷影村医院；大森山山顶；毛马本村木内山山顶；阿弥陀极乐第3～4层
75	さとりちゃん	不思议族	B	蔬菜	妖怪扭蛋机（过去）：黄色扭蛋币；跑腿巷影村医院3楼
76	よつめ	不思议族	B	蔬菜	妖怪扭蛋机（现代）：黄色扭蛋币；那岐崎港町的电线杆上；妖魔界あらくれ街道；阿弥陀极乐第3～4层
77	セバスチャン	不思议族	B	荞麦面	樱花EX树展望台/室外的树上
78	天狗	不思议族	S	日式零食	毛马本村一德寺的钟附近；团团坂道天正寺的钟附近；没完没了隧道（8000m以上）；阿弥陀极乐第5～6层
79	ほむら天狗	不思议族	S	日式零食	不可思议大道扭蛋机
80	キュウビ	不思议族	S	关东煮	完成任务“稲荷神社のおキツネ样”后每天可以与其对战一次，有一定几率成为朋友
81	犬神	不思议族	S	关东煮	妖怪扭蛋机（现代）：黄色扭蛋币或心跳扭蛋币（妖）
82	ぬえ	不思议族	S	中华料理	无限地狱第6～7层；没完没了隧道（8000m以上）
83	风魔猿	不思议族	S	寿司	妖怪扭蛋机（过去）：黄色扭蛋币
84	ドキ土器	豪杰族	E	薯片	妖怪扭蛋机（现代）：橘色扭蛋币；大森山的登山道和ジャンボスライダー
85	だるだるま	豪杰族	E	咖喱	妖怪扭蛋机（过去）：橘色扭蛋币；樱花中央市的塾への近道
86	だるまっちょ	豪杰族	B	咖喱	妖怪扭蛋机（过去）：橘色扭蛋币；将妖怪“だるだるま“和妖怪“ちからモチ”进行合成
87	ゴリだるま	豪杰族	B	咖喱	妖怪扭蛋机（现代）：橘色扭蛋币；跑腿巷的车下；跑腿巷的影村医院中
88	うらや饭	豪杰族	B	中华料理	跑腿巷的商店街の细道中
89	ブライ	豪杰族	B	中华料理	将妖怪“うらや饭“和妖怪“じがじぃさん”进行合成
90	迷い车	豪杰族	E	饭团	跑腿巷的商店街の细道中
91	だっせんしゃ	豪杰族	B	饭团	将妖怪“迷い车“和妖怪“くろがねセンボン”进行合成
92	ムリカベ	豪杰族	E	拉面	樱花住宅街的ひとなし路地中；反复无常门的战斗之间
93	むりだ城	豪杰族	A	拉面	将“ムリカベ”进化到Lv.29
94	シロカベ	豪杰族	A	拉面	妖怪扭蛋机（现代）：橘色扭蛋币；微风山丘的垃圾堆
95	グレるりん	豪杰族	E	拉面	妖怪扭蛋机（现代）：艾拉贝尔币限定
96	ゴクドー	豪杰族	B	拉面	将“グレるりん”进化到Lv.25
97	アニ鬼	豪杰族	A	拉面	妖怪扭蛋机（过去）：橘色扭蛋币；在樱花中央市的樱花运动俱乐部左侧的アニ鬼事务所一直按门铃会出现
98	ヨロイさん	豪杰族	D	蔬菜	妖怪扭蛋机（过去）：橘色扭蛋币；微风山丘的葫芦池博物馆（晚上）
99	モノマネキン	豪杰族	D	日式零食	妖怪扭蛋机（现代）：橘色扭蛋币；樱花住宅街樱花第一小学校2楼（晚上）
100	トオセンボン	豪杰族	D	牛奶	妖怪扭蛋机（现代）：橘色扭蛋币；樱花住宅街樱花第一小学校3楼（晚上）；樱花中央市工事现场

编号	妖怪	种族	等级	喜欢的食物	出现场所/入手方法
101	くろがねセンボン	豪杰族	C	牛奶	妖怪扭蛋机（过去）：橘色扭蛋币；滑梯之间的第二间（晚上）
102	モレゾウ	豪杰族	D	饭团	妖怪扭蛋机（过去）：橘色扭蛋币；毛马本村的正面岩
103	ブルファント	豪杰族	C	饭团	妖怪扭蛋机（现代）：橘色扭蛋币；那岐崎港町的电线杆上
104	ガマンモス	豪杰族	A	饭团	妖怪扭蛋机（现代）；橘色扭蛋币；将妖怪“モレゾウ“和妖怪“ブルファント”进行合成
105	雷蔵	豪杰族	D	中华料理	大森山废トンネル西&东の空洞
106	ヒライ神	豪杰族	A	中华料理	将雷蔵进化到Lv.29
107	あせつか鬼	豪杰族	C	咖喱	妖怪扭蛋机（过去）：橘色扭蛋币；主线中会成为朋友
108	ふじのやま	豪杰族	C	寿司	妖怪扭蛋机（现代）：橘色扭蛋币；毛马本村的かわせみ溪谷
109	さくらのじま	豪杰族	B	寿司	妖怪扭蛋机（过去）：橘色扭蛋币；樱花EX树的车下/自动贩卖机下
110	ドウカク	豪杰族	C	牛奶	妖怪扭蛋机（现代）：橘色扭蛋币；微风山丘的しおかぜトンネル出入口附近的自动贩卖机下；樱花中央市工事现场（晚上）；双版本联动迷宫内；电车内
111	ギンカク	豪杰族	B	牛奶	妖怪扭蛋机（过去）：橘色扭蛋币；那岐崎港町；双版本联动迷宫的ゴ-ゴ-ジャンクション中
112	キンカク	豪杰族	A	牛奶	将妖怪“ギンカク“和妖怪“ギンカク”进行合成
113	プラチナカク	豪杰族	S	牛奶	将妖怪“キンカク”和道具“プラチナインゴット”进行合成
114	武者かぶと	豪杰族	B	蔬菜	在任务“对决！カブトvsクワガタ”中选择“カブトムシ”；毛马本村的树上
115	かぶと无双	豪杰族	S	蔬菜	将妖怪“武者かぶと”和道具“无双の魂”进行合成
116	オオツノノ神	豪杰族	S	蔬菜	鬼扭蛋机（破坏者的金之大作战限定）；没完没了隧道（5000m以上）
117	ロボニャン	豪杰族	A	巧克力棒	完成任务“发见！未确认飞行妖怪”或“未来からの使者たち”
118	ゴルニャン	豪杰族	S	巧克力棒	妖怪扭蛋机（现代）：橘色扭蛋币或特别扭蛋币；不可思议大道扭蛋机
119	だいだらぼっち	豪杰族	A	蔬菜	完成任务“トレジャーハンターズ③”
120	うみぼうず	豪杰族	S	蔬菜	触发“大海原の守り神”任务后在游戏中的时间指向现实钟表的十一点位置时，调查那岐崎港町神社神龛就可与其每日进行一次战斗，有一定几率成为朋友
121	大ガマ	豪杰族	S	荞麦面	完成任务“本家限定：大胆不敌！本家大将!!”
122	大やもり	豪杰族	S	荞麦面	妖怪扭蛋机（过去）：橘色扭蛋币
123	びきゃく	可爱族	E	甜点	妖怪扭蛋机（过去）：粉色扭蛋币；团团坂道的车下；团团坂道的ひみつの抜け道
124	しゃれこ妇人	可爱族	E	甜点	妖怪扭蛋机（现代）：粉色扭蛋币；微风山丘草丛中/葫芦池博物馆（晚上）/博物馆前の花坛；双版本联动迷宫
125	カラカラさん	可爱族	C	甜点	妖怪扭蛋机（现代）：粉色扭蛋币
126	ほね美人	可爱族	B	甜点	妖怪扭蛋机（现代）：粉色扭蛋币；大森山草丛中；反复无常门的修罗之间
127	セミまる	可爱族	E	果汁	妖怪扭蛋机（现代）：粉色扭蛋币；樱花住宅街的树上；团团坂道的树上
128	カゲまる	可爱族	C	果汁	妖怪扭蛋机（过去）：粉色扭蛋币；将セミまる进化到Lv.21
129	ヒグラシまる	可爱族	B	果汁	妖怪扭蛋机（过去）：粉色扭蛋币；完成任务“おおもり山のヌシ”
130	さむガリ	可爱族	E	拉面	团团坂道的ないしょの横道；双版本联动迷宫中
131	ガリ王子	可爱族	A	拉面	将妖怪“さむガリ”和道具“雪王のマント“进行合成
132	あつガルル	可爱族	S	拉面	鬼扭蛋机（破坏者模式的金之大作战限定）；没完没了隧道（5000m以上）
133	つらがわり	可爱族	D	甜点	妖怪扭蛋机（现代）：粉色扭蛋币；樱花住宅街草丛中；微风山丘草丛中；毛马本村一德寺的墓地中
134	一つ目小僧	可爱族	D	关东煮	樱町中井户通り
135	ジバニャン	可爱族	D	巧克力棒	主线剧情中成为朋友
136	トゲニャン	可爱族	B	巧克力棒	跑腿巷的安稳住宅区
137	ワルニャン	可爱族	B	巧克力棒	跑腿巷的安稳住宅区
138	ブチニャン	可爱族	C	巧克力棒	妖怪扭蛋机（现代）：超艾拉贝尔扭蛋币（与前作的联动特典）
139	ノガッパ	可爱族	D	寿司	樱花住宅街的河中
140	たびガッパ	可爱族	A	寿司	将ノガッパ进化到Lv.32
141	なみガッパ	可爱族	A	寿司	妖怪扭蛋机（过去）：粉色扭蛋币；那岐崎港町的汐の浦
142	コマさん	可爱族	D	牛奶	妖怪扭蛋机（现代）：超艾拉贝尔扭蛋币（与前作的联动特典）
143	ししコマ	可爱族	A	牛奶	将コマさん进化到Lv.35
144	コマじろう	可爱族	D	牛奶	团团坂道的车下/自动贩卖机下
145	とらじろう	可爱族	A	牛奶	将コマじろう进化到Lv.35
146	バク	可爱族	D	果汁	妖怪扭蛋机（过去）：粉色扭蛋币；妖魔界うそつき山
147	おバク様	可爱族	B	果汁	妖怪扭蛋机（过去）：粉色扭蛋币；将バク进化到Lv.29
148	ハク	可爱族	C	果汁	那岐崎港町里の作业场的垃圾堆
149	雨女	可爱族	C	果汁	大森山的草丛中（雨天限定）
150	ばくそく	可爱族	C	咖喱	妖怪扭蛋机（现代）：粉色扭蛋币；微风山丘的车下
151	キュン太郎	可爱族	C	汉堡	妖怪扭蛋机（现代）：粉色扭蛋币；樱花中央市树上；阿弥陀极乐第5～6层
152	ズキュキュン太	可爱族	B	汉堡	妖怪扭蛋机（过去）：粉色扭蛋币；将妖怪“キュン太郎”和道具“爱のシャク”进行合成
153	里キュン太	可爱族	A	汉堡	妖怪扭蛋机（现代）：粉色扭蛋币；鬼扭蛋机（金之大作战限定）；阿弥陀极乐第5层の北西角
154	ケマモン	可爱族	B	肉	完成任务“ご当地妖怪の生きる道”
155	ゆきおんな	可爱族	B	日式零食	妖怪扭蛋机（现代）：粉色扭蛋币；樱花住宅街的树上
156	ふぶき姬	可爱族	S	日式零食	将妖怪“ゆきおんな”和道具“白银のかみどめ“进行合成；微风山丘葫芦池博物馆中的妖怪地点
157	百鬼姬	可爱族	S	日式零食	妖怪扭蛋机（现代）：粉色扭蛋币
158	河童	可爱族	A	蔬菜	樱町的河中
159	水虎	可爱族	S	蔬菜	妖怪扭蛋机（过去）：粉色扭蛋币或心跳扭蛋币（召）
160	マスターニャーダ	可爱族	S	海鲜	完成任务“マスターニャーダの试练EP3”
161	うらやましろう	温馨族	E	拉面	樱花中央市的うんぱん通路
162	つまみぐいのすけ	温馨族	D	拉面	跑腿巷的草丛中
163	ワカメくん	温馨族	E	拉面	妖怪扭蛋机（现代）：绿色扭蛋币；跑腿巷的河中；那岐崎港町海边の洞穴
164	ワカメ☆スター	温馨族	C	拉面	妖怪扭蛋机（现代）：绿色扭蛋币；将ワカメくん进化到Lv.17
165	コンブさん	温馨族	E	拉面	跑腿巷的河中；那岐崎港町海边の洞穴

编号	妖怪	种族	等级	喜欢的食物	出现场所/入手方法
166	メカブちゃん	温馨族	D	拉面	妖怪扭蛋机（现代）：绿色扭蛋币；跑腿巷的河中；那岐崎港町海边の洞穴
167	ひも爷	温馨族	E	饭团	樱花中央市树上；樱花中央市的自动贩卖机下面
168	くいい爷	温馨族	B	饭团	将妖怪“ひも爷”和道具“爱情おむすび“进行合成
169	こめ爷	温馨族	B	饭团	妖怪扭蛋机（过去）：绿色扭蛋币；樱花EX树的妖怪地点；电车内
170	キズナメコ	温馨族	E	蔬菜	妖魔界的うそつき山
171	キズナ-ス	温馨族	B	蔬菜	将妖怪“キズナメコ“和妖怪“キュン太郎”进行合成
172	砂夫	温馨族	E	关东煮	大森山的草丛中
173	大山砂夫	温馨族	B	关东煮	将妖怪“砂夫”和道具“砂ス-ツ“进行合成
174	から伞お化け	温馨族	E	关东煮	妖怪扭蛋机（过去）：绿色扭蛋币；樱町的中井通り
175	から伞魔人	温馨族	A	寿司	将妖怪“から伞お化け“和妖怪“ふじのやま”进行合成
176	びんボ-イ	温馨族	D	牛奶	妖怪扭蛋机（现代）：绿色扭蛋币；毛马本村的棚田の遗地/かわせみ溪谷
177	お金ナイダ-	温馨族	A	牛奶	将びんボ-イ进化到Lv.28
178	らくてん童	温馨族	C	牛奶	妖怪扭蛋机（现代）：绿色扭蛋币；毛马本村的车下
179	ざしきわらし	温馨族	D	薯片	妖怪扭蛋机（过去）：绿色扭蛋币；毛马本村（过去）外婆家的走廊下/正面岩
180	ざしきわら神	温馨族	A	薯片	妖怪扭蛋机（过去）：绿色扭蛋币；将ざしきわらし进化到Lv.30
181	ぜつこう蝶	温馨族	D	果汁	大森山的树上
182	ゼツコウ蝶	温馨族	D	果汁	毛马本村树上；毛马本村かわせみ溪谷的树上
183	サイコウ蝶	温馨族	A	果汁	将妖怪“ぜつこう蝶“和妖怪“ゼツコウ蝶进行合成
184	アゲアゲハ	温馨族	S	果汁	调查毛马本村木内山顶上的石碑处
185	くだん	温馨族	D	寿司	妖怪扭蛋机（过去）：绿色扭蛋币；毛马本村（过去）的正面岩
186	大くだん	温馨族	S	寿司	将妖怪“くだん”和道具“神通力水”进行合成
187	どんちゃん	温馨族	C	薯片	触发任务“おおもり神社の神隐し”后在夏日祭典的神社前每日可与其战斗一次，有一定几率成为朋友
188	晴れ男	温馨族	C	甜点	妖怪扭蛋机（现代）：绿色扭蛋币；毛马本村一德寺左下墓地的草丛中
189	ホノボ-ノ	温馨族	C	面包	妖怪扭蛋机（现代）：绿色扭蛋币；团团坂道树上；樱花EX树展望台/室外的树上；阿弥陀极乐第1～2层
190	ヒョウヘンヌ	温馨族	A	面包	将妖怪“ホノボ-ノ“和妖怪“ドンヨリ-ヌ”进行合成
191	ヒョウヘンナ	温馨族	A	面包	妖怪扭蛋机（现代）：绿色扭蛋币；樱花中央市的树上
192	サンタク老师	温馨族	B	咖喱	妖怪扭蛋机（过去）：绿色扭蛋币；樱花EX树展望台/室外的树上
193	ふくろじじい	温馨族	B	咖喱	妖怪扭蛋机（现代）：绿色扭蛋币；毛马本村木内山山顶
194	さいの目入道	温馨族	B	日式零食	妖怪扭蛋机（现代）：绿色扭蛋币；微风山丘えびす台的车下
195	ゾロ目大明神	温馨族	A	日式零食	妖怪扭蛋机（现代）：绿色扭蛋币；跑腿巷的草丛中；没完没了隧道（8000m以上）
196	雷オトン	温馨族	A	寿司	妖怪扭蛋机（过去）：绿色扭蛋币；大森山山顶；没完没了隧道（8000m以上）
197	绝オジイ	温馨族	S	寿司	大森山山顶
198	圣オカン	温馨族	A	蔬菜	樱花EX树展望台；没完没了隧道（8000m以上）
199	心オバア	温馨族	S	蔬菜	妖怪扭蛋机（现代）：绿色扭蛋币
200	麒麟	温馨族	S	中华料理	阿弥陀极乐第3～4层；没完没了隧道（8000m以上）
201	イッカク	温馨族	S	中华料理	妖怪扭蛋机（过去）：绿色扭蛋币或心跳扭蛋币（怪）
202	みちび鬼	影薄族	E	日式零食	大森山登山道/ジャンボスライダ-
203	えこひい鬼	影薄族	D	日式零食	妖怪扭蛋机（过去）：深蓝色扭蛋币；樱花住宅街樱花第一小学校2楼；无限地狱第1～3层
204	かたのり小僧	影薄族	E	日式零食	妖怪扭蛋机（过去）：深蓝色扭蛋币；团团坂道的竹林のおんぼろ屋敷母屋/ひみつの拔け道
205	かたのり亲方	影薄族	C	日式零食	将妖怪“かたのり小僧”和道具“亲方ダンベル”进行合成
206	ぎっくり男	影薄族	B	日式零食	妖怪扭蛋机（过去）：深蓝色扭蛋币；大森山的废トンネル东の空洞中
207	TETSUYA	影薄族	E	汉堡	樱花中央市的ゆきおんな通り中
208	KANTETSU	影薄族	B	汉堡	将妖怪“TETSUYA“和妖怪“ヒキコウモリ”进行合成
209	草くいおとこ	影薄族	E	蔬菜	樱花中央市的ゆきおんなの里道中
210	肉くいおとこ	影薄族	B	肉	将妖怪“草くいおとこ“和妖怪“メラメライオン“进行合成
211	ネガティブ-ン	影薄族	E	果汁	妖怪扭蛋机（现代）：深蓝色扭蛋币；樱花住宅街的怪しい路地里
212	ジャネガブ-ン	影薄族	C	果汁	将ネガティブ-ン进化到Lv.17
213	かゆかゆ	影薄族	A	果汁	妖怪扭蛋机（现代）：深蓝色扭蛋币；樱花EX树的树上
214	ジミ-	影薄族	E	饭团	微风山丘的车下
215	カゲロ-	影薄族	B	饭团	将ジミ-进化到Lv.24
216	カイム	影薄族	A	饭团	妖怪扭蛋机（现代）：深蓝色扭蛋币；那岐崎港町的车下
217	ぎしんあん鬼	影薄族	D	中华料理	樱花中央市的车下/自动贩卖机下；反复无常门的战斗之间
218	ガ鬼	影薄族	D	中华料理	妖怪扭蛋机（过去）：深蓝色扭蛋币；毛马本村棚田の迹地；毛马本村正面岩/かわせみ溪谷；无限地狱第7层
219	あまのじゃく	影薄族	B	中华料理	妖怪扭蛋机（过去）：深蓝色扭蛋币；樱花EX树的车下；妖魔界的あらくれ街道
220	ヒキコウモリ	影薄族	D	肉	妖怪扭蛋机（现代）：深蓝色扭蛋币；大森山的废トンネル西の空洞；妖魔界的あらくれ街道
221	トジコウモリ	影薄族	A	肉	将妖怪“ヒキコウモリ“和妖怪“ネクラマテング”进行合成
222	ヤドコウモリ	影薄族	A	肉	地下水道中
223	かりパックン	影薄族	D	寿司	妖怪扭蛋机（现代）：深蓝色扭蛋币；毛马本站的站前の古い民家；双版本联动迷宫
224	泥ポックン	影薄族	A	寿司	将かりパックン进化到Lv.27
225	まてんし	影薄族	C	咖喱	妖怪扭蛋机（现代）：深蓝色扭蛋币；团团坂道正天寺的墓地中；跑腿巷影村医院
226	ひとまか仙人	影薄族	C	寿司	妖怪扭蛋机（过去）：深蓝色扭蛋币；团团坂道的竹林のおんぼろ屋敷母屋；双版本联动迷宫中
227	りもこんかくし	影薄族	C	汉堡	樱花住宅街的车下
228	ジコチュウ	影薄族	C	牛奶	未知
229	ネクラマテング	影薄族	C	面包	妖怪扭蛋机（过去）：深蓝色扭蛋币；樱花EX树展望台
230	ヨミテング	影薄族	B	面包	妖怪扭蛋机（现代）：深蓝色扭蛋币；跑腿巷影村医院
231	リ-夫人	影薄族	B	寿司	妖怪扭蛋机（现代）：深蓝色扭蛋币；微风山丘的草丛中；跑腿巷影村医院
232	ミツマタノヅチ	影薄族	B	关东煮	触发任务“やぶられた结界”后每天可与其对战一次，有一定几率成为朋友

编号	妖怪	种族	等级	喜欢的食物	出现场所/入手方法
233	ガブニヤン	影薄族	B	巧克力棒	
234	魔ガサス	影薄族	A	蔬菜	妖怪扭蛋机（过去）：深蓝色扭蛋币；团团坂道的妖怪地点；阿弥陀极乐第1～2层
235	ウ魔	影薄族	A	蔬菜	没完没了隧道的第13个非常口/隧道中前行8000m以上
236	デビビル	影薄族	A	拉面	妖魔界的あらくれ街道
237	デビビラン	影薄族	S	拉面	将妖怪“デビビル”和道具“邪心のかたまり“进行合成
238	虫齿伯爵	影薄族	S	拉面	妖怪扭蛋机（现代）：深蓝色扭蛋币或心跳扭蛋币（召）
239	百々目鬼	影薄族	A	肉	完成任务“マスタ-ニャ-ダの试练EP1”
240	きらめ鬼	影薄族	S	甜点	妖怪扭蛋机（过去）：深蓝色扭蛋币/特别扭蛋币/五星扭蛋币/心跳扭蛋币（妖）
241	ドケチング	影薄族	S	肉	无限地狱的第4～5层
242	ヤミまろ	影薄族	S	肉	地下水道的中央场景中
243	どんどろ	影薄族	S	荞麦面	完成任务任务“灾厄の真相”后可成为朋友
244	イガイガグリ	毛骨悚然族	E	面包	地下水道；那岐崎港町海边の洞穴
245	チクチクウニ	毛骨悚然族	D	面包	妖怪扭蛋机（过去）：紫色扭蛋币；那岐崎港町的海边の洞穴/里の作业场
246	じめりんぼう	毛骨悚然族	E	果汁	团团坂道；地下水道
247	雨ふらし	毛骨悚然族	B	果汁	妖怪扭蛋机（过去）：紫色扭蛋币；将じめりんぼうが进化到Lv.25
248	こおりんぼう	毛骨悚然族	E	果汁	妖怪扭蛋机（过去）：紫色扭蛋币；微风山丘河中；团团坂道的ないしょの横道；地下水道；樱花住宅街的さびしげな水路
249	化けあられ	毛骨悚然族	B	果汁	妖怪扭蛋机（现代）：紫色扭蛋币；将こおりんぼうが进化到Lv.25
250	たらりん	毛骨悚然族	D	果汁	妖怪扭蛋机（现代）：紫色扭蛋币；团团坂道的河川敷
251	ヨコドリ	毛骨悚然族	E	汉堡	樱花住宅街的怪しい路地里；无限地狱第4～5层
252	ぶんぶん鸟	毛骨悚然族	B	汉堡	妖怪扭蛋机（过去）：紫色扭蛋币；将ヨコドリ进化到Lv.23
253	はらおドリ	毛骨悚然族	D	汉堡	微风山丘的草丛中
254	おともらし	毛骨悚然族	E	咖喱	妖怪扭蛋机（现代）：紫色扭蛋币；樱花中央市的车下/うんぱん通路/塾への近道/ゆきおんな里道/樱花商业花园大楼13楼
255	爆音ならし	毛骨悚然族	B	咖喱	将妖怪“おともらし”和道具“爆音クラクション”进行合成
256	トホホギス	毛骨悚然族	E	面包	大森山的登山道
257	ブカッコウ	毛骨悚然族	C	面包	妖怪扭蛋机（过去）：紫色扭蛋币；樱花住宅街的さびしげな水路中
258	死神鸟	毛骨悚然族	A	面包	完成任务“鸟饲さんの奇妙な日常”；不可思议大道扭蛋机
259	じんめん犬	毛骨悚然族	E	咖喱	妖怪扭蛋机（现代）：艾拉贝尔币限定
260	かおベロス	毛骨悚然族	B	咖喱	将じんめん犬进化到Lv.22
261	三途の犬	毛骨悚然族	A	咖喱	打开随机事件中的红色箱子的话会有一定几率出现
262	けうけげん	毛骨悚然族	E	饭团	毛马本村（过去）的棚田/正面岩
263	ふさふさん	毛骨悚然族	A	饭团	妖怪扭蛋机（过去）：紫色扭蛋币；将けうけげん进化到Lv.31
264	认MEN	毛骨悚然族	D	汉堡	樱花中央市的自动贩卖机下面；微风山丘的自动贩卖机下面/葫芦池博物馆（晚上）
265	ドンヨリ-ヌ	毛骨悚然族	D	面包	团团坂道的竹林のおんぼろ屋敷母屋/车下/自动贩卖机下面
266	口だけおんな	毛骨悚然族	D	面包	妖怪扭蛋机（现代）：紫色扭蛋币；樱花中央市樱花商业花园大楼4楼或13楼
267	おつぼね样	毛骨悚然族	C	面包	樱花EX树的车下自动贩卖机
268	じがじぃさん	毛骨悚然族	C	荞麦面	妖怪扭蛋机（现代）：紫色扭蛋币；跑腿巷的草丛中/影村医院2～3楼；阿弥陀极乐第5～6层
269	のらりくらり	毛骨悚然族	C	海鲜	妖怪扭蛋机（现代）：紫色扭蛋币；那岐崎港町的海边の洞穴；无限地狱第4～5层
270	おならず者	毛骨悚然族	C	牛奶	樱花中央市的车下
271	へこ鬼神	毛骨悚然族	A	牛奶	樱花住宅街的草丛中
272	花子さん	毛骨悚然族	C	薯片	妖怪扭蛋机（现代）：紫色扭蛋币；樱花住宅街樱花第一小学校3楼厕所最里面的隔间
273	咒野花子	毛骨悚然族	A	薯片	妖怪扭蛋机（现代）：紫色扭蛋币；将妖怪“花子さん”和道具“咒いの日记帐”进行合成
274	のぼせトンマン	毛骨悚然族	D	咖喱	完成红务“汤けむり友情物语”
275	おすべり样	毛骨悚然族	A	薯片	毛马本村（过去）的草丛中
276	おしっしょう	毛骨悚然族	A	薯片	妖怪扭蛋机（过去）：紫色扭蛋币；樱花中央市オフィス街的树上
277	しわくちゃん	毛骨悚然族	B	牛奶	妖怪扭蛋机（现代）：紫色扭蛋币；团团坂道正天寺的墓地中/竹林里
278	老いらん	毛骨悚然族	S	牛奶	将妖怪“しわくちゃん”和道具“生命のおしろい”进行合成
279	ふじみ御前	毛骨悚然族	S	牛奶	妖怪扭蛋机（现代）：紫色扭蛋币/心跳扭蛋币（唤）
280	フウミン	毛骨悚然族	A	日式零食	妖怪扭蛋机（现代）：紫色扭蛋币；团团坂道的树上
281	おねむの精	毛骨悚然族	S	日式零食	不可思议大道扭蛋机
282	土蜘蛛	毛骨悚然族	S	荞麦面	完成任务“威风堂々！元祖大将！！”
283	女郎蜘蛛	毛骨悚然族	S	荞麦面	妖怪扭蛋机（过去）：紫色扭蛋币
284	ねちがえる	扭扭族	E	寿司	樱花住宅街；樱花中央市的河中
285	ツチノコ	扭扭族	E	汉堡	妖怪扭蛋机（现代）：超艾拉贝尔扭蛋币（前作联动特典）
286	フクリュウ	扭扭族	A	汉堡	将ツチノコ进化到Lv.25
287	ツチノコ面包ダ	扭扭族	A	汉堡	开启邂逅通信后会有一定几率出现在漂泊庄的VIP室里
288	からみぞん	扭扭族	E	甜点	大森山登山道；跑腿巷；樱花住宅街的树上；微风山丘的树上；阿弥陀极乐第1～2层
289	こんがらギャル	扭扭族	A	甜点	将からみぞん进化到Lv.29
290	笑ウツボ	扭扭族	D	肉	妖怪扭蛋机（现代）：浅蓝色扭蛋币；那岐崎港町
291	歌ウナギ	扭扭族	C	肉	樱花住宅街
292	大蛇のツボ	扭扭族	C	肉	地下水道
293	キライギョ	扭扭族	D	肉	妖怪扭蛋机（过去）：浅蓝色扭蛋币；地下水道
294	ゾウオ	扭扭族	B	肉	将キライギョ进化到Lv.27
295	ギャクジョウオ	扭扭族	A	肉	妖怪扭蛋机（现代）：浅蓝色扭蛋币；那岐崎港町海边の洞穴
296	おもいだスッポン	扭扭族	D	荞麦面	妖怪扭蛋机（现代）：浅蓝色扭蛋币；那岐崎港町的里の作业场/海边の洞穴/汐の浦
297	おもいだ神	扭扭族	A	荞麦面	妖怪扭蛋机（过去）：浅蓝色扭蛋币；将妖怪“おもいだスッポン”和道具“记忆吸い取り机”进行合成

编号	妖怪	种族	等级	喜欢的食物	出现场所/入手方法
298	ムカムカデ	扭扭族	D	汉堡	毛马本村正面岩
299	激ドラゴン	扭扭族	A	汉堡	将ムカムカデ进化到Lv.26
300	りゅ-くん	扭扭族	D	中华料理	大森山废トンネル的东の洞窟
301	龙神	扭扭族	S	中华料理	将妖怪“りゅ-くん”和道具“龙神玉”进行合成
302	青龙	扭扭族	S	中华料理	樱花EX树展望台
303	にんぎょ	扭扭族	D	甜点	妖怪扭蛋机（过去）：浅蓝色扭蛋币；主线剧情中可成为朋友
304	八百比丘尼	扭扭族	S	甜点	将妖怪“にんぎょ”和道具“人鱼の宝玉”进行合成
305	イザナミ	扭扭族	S	甜点	妖怪扭蛋机（过去）：浅蓝色扭蛋币/心跳扭蛋币（唤）
306	ろくろ首	扭扭族	C	甜点	妖怪扭蛋机（过去）：浅蓝色扭蛋币；团团坂道正天寺的墓地中/竹林里
307	ボ-坊	扭扭族	C	日式零食	大森山的ジャンボスライダ-
308	しどろもどろ	扭扭族	B	日式零食	地下水道：双版本联动迷宫
309	ミチクサメ	扭扭族	C	蔬菜	妖怪扭蛋机（过去）：浅蓝色扭蛋币；那岐崎港町的里の作业场
310	ト-シロザメ	扭扭族	B	蔬菜	那岐崎港町的海边の洞穴
311	ムダヅカイ	扭扭族	C	面包	妖怪扭蛋机（现代）：浅蓝色扭蛋币；跑腿巷的车下
312	はらわシエル	扭扭族	B	面包	跑腿巷：连续二十天给大森神社的投钱箱投钱会出现はらわシエル，将其战胜后有一定几率成为朋友
313	ナガバナ	扭扭族	C	日式零食	妖怪扭蛋机（现代）：浅蓝色扭蛋币；大森山大森神社；樱花EX树的垃圾堆中
314	ナガバナナ	扭扭族	A	日式零食	妖怪扭蛋机（过去）：浅蓝色扭蛋币
315	ホリュウ	扭扭族	B	拉面	妖怪扭蛋机（现代）：浅蓝色扭蛋币；樱花中央市的自动贩卖机下面/垃圾堆放处/车下
316	つられたろう丸	扭扭族	B	关东煮	完成任务“金のこけし银のこけし”后每天可与其战斗一次，有一定几率成为朋友
317	しきるん蛇	扭扭族	B	海鲜	妖怪扭蛋机（过去）：浅蓝色扭蛋币；大森山；无限地狱第7层
318	すねスネ-ク	扭扭族	B	海鲜	妖怪扭蛋机（现代）：浅蓝色扭蛋币；那岐崎港町的海中
319	まむし行司	扭扭族	A	海鲜	妖怪扭蛋机（现代）：浅蓝色扭蛋币；毛马本村的草丛中
320	オロチ	扭扭族	S	海鲜	完成任务“あばれ大蛇とエンマ様”
321	影オロチ	扭扭族	S	海鲜	妖怪扭蛋机（现代）：浅蓝色扭蛋币
322	ブシニャン	勇敢族	S	海鲜	辞典中解锁フゥミン、うんがい镜、セミまる、りゅ-くん、トホホギス、ドンヨリ-ヌ、バク、ジバニャン
323	しゅらコマ	不思议族	S	牛奶	辞典中解锁ヒライ神、激ドラゴン、くしゃ武者、メラメライオン、ギャクジョウオ 、あつガルル、さくらのじま、あかなめ
324	山吹鬼	豪杰族	S	肉	辞典中解锁影オロチ、虫齿伯爵、ふじみ御前、心オバア、オオクワノ神、犬神、ゴルニャン、百鬼姬
325	ネタバレリ-ナ	可爱族	S	甜点	辞典中解锁マスタ-ニャ-ダ、鬼食い、えんらえんら、にんぎょ、うんがい三面镜、河童、くだん、かわ伞お化け
326	花さか爷	温馨族	S	饭团	辞典中解锁だいだらぼっち、キズナ-ス、メカブちゃん、ざしきわら神、はつでんしん、どんちゃん、アゲアゲハ、じがじぃさん
327	うんちく魔	影薄族	S	咖喱	辞典中解锁コンブさん、なまはげ 、オロチ、モレゾウ、おならず者、ボ-坊、こめ爷、キュウビ
328	イケメン犬	毛骨悚然族	S	中华料理	辞典中解锁晴れ男、かおベロス、死神鸟、万尾狮子、モテマク-ル、ゴクド-、バババア-ン、キュン太郎
329	やまタン	扭扭族	S	肉	辞典中解锁イザナミ、きらめき鬼、女郎蜘蛛、イッカク、いのちとり、风魔猿、大やもり、水虎
330	サファイニャン	可爱族	A	巧克力棒	未知
331	エメラルニャン	可爱族	A	巧克力棒	未知
332	ルビ-ニャン	可爱族	A	巧克力棒	未知
333	トパニャン	可爱族	A	巧克力棒	未知
334	ダイヤニャン	可爱族	A	巧克力棒	未知
335	メロンニャン	可爱族	A	巧克力棒	未知
336	ミカンニャン	可爱族	B	巧克力棒	领取种子后去毛马本村分校可触发事件
337	キウイニャン	可爱族	B	巧克力棒	领取种子后去毛马本村分校可触发事件
338	ブドウニャン	可爱族	B	巧克力棒	领取种子后去毛马本村分校可触发事件
339	イチゴニャン	可爱族	B	巧克力棒	未知
340	スイカニャン	可爱族	A	巧克力棒	领取种子后去毛马本村分校可触发事件
341	ロボガッパ	可爱族	A	寿司	领取道具后坐电车去アオバ站可触发事件

编号	妖怪	种族	等级	喜欢的食物	出现场所/入手方法
342	ロボコマ	可爱族	A	牛奶	领取道具后坐电车去ひばり台可触发事件
343	ロボG	温馨族	B	饭团	领取道具后坐电车去おさらぎ可触发事件
344	ロボメン犬	毛骨悚然族	B	咖喱	未知
345	ロボノコ	扭扭族	B	汉堡	未知
346	ロボりゅ-くん	扭扭族	B	中华料理	未知
347	ワンダ-ニャン	可爱族	B	巧克力棒	在联动手游《ワンダ-フリック》中达到Lv.22后与场景中的地缚猫对话会获得“王国の铃”的下载码，领取“王国の铃”后来到带到毛马本村的かわせみ溪谷即可触发事件
348	ロボニャンF型	豪杰族	A	巧克力棒	《元祖》下载版特典
349	セ-ラ-ニャン	可爱族	A	巧克力棒	《本家》下载版特典
350	マスクドニャン	勇敢族	A	未知	未知
351	フユニャン	勇敢族	B	海鲜	领取后前往60年前的毛马本村的秘密基地可触发事件
352	ダ-クニャン	毛骨悚然族	A	未知	未知
353	ジバコマ	可爱族	A	未知	未知
354	ジエットニャン	可爱族	B	未知	未知
355	厄怪	怪魔（かいま）	S	未知	未知
356	不怪	怪魔	S	未知	未知
357	豪怪	怪魔	S	未知	未知
358	难怪	怪魔	S	未知	未知
359	破怪	怪魔	S	未知	未知
360	あかなめ・怪	怪魔	C	未知	未知
361	泥田棒・怪	怪魔	B	未知	未知
362	えんらえんら・怪	怪魔	A	未知	未知
363	河童・怪	怪魔	A	未知	未知
364	から伞お化け・怪	怪魔	D	未知	未知
365	ざしきわらし・怪	怪魔	C	未知	未知
366	くだん・怪	怪魔	C	未知	未知
367	けうけげん・怪	怪魔	D	未知	未知
368	にんぎょ・怪	怪魔	C	未知	未知
369	ろくろ首・怪	怪魔	B	未知	未知
370	ジンギスギスカン	影薄族	D	肉	妖怪扭蛋机（现代）：ご当地コイン（北），以下为扭蛋币的获取密码一览：エ5ロ6ク8ヨ6/ホ2ウ4ム8ネ5/エ1ユ2タ4ソ6/フ4メ9チ5ウ1/ヌ8ミ6ヒ3タ9/ム4オ1サ3ノ5/ヤ6オ3イ7ソ3/モ6エ7レ4ウ8/ノ9レ4ヘ2チ2/メ7ケ9ニ8マ3
371	チンギスギスハン	影薄族	B	肉	未知
372	寝ブタ	勇敢族	D	咖喱	妖怪扭蛋机（现代）：ご当地コイン（东北），以下为扭蛋币的获取密码一览：ヌ5マ3オ2ヌ6/ラ5タ1タ7ナ6/ヘ5ム2レ9ケ4/サ6キ5ヘ8チ6/ラ5ナ6マ1ア3/イ3ロ3サ1ヒ4/レ8ユ7ハ5コ2/ロ6マ6ソ6チ1/ラ5タ1タ7ナ6
373	ねぶた	勇敢族	B	咖喱	未知
374	江戸っ子パンダ	可爱族	D	寿司	妖怪扭蛋机（现代）：ご当地コイン（关东），以下为扭蛋币的获取密码一览：キ2ル5ミ9ヒ5/ヘ8ミ7ニ8ソ8/ク9ラ4ラ5ル5/ク3ノ5ル5ネ7/キ5ニ1レ9ヨ2/コ6ア9ハ2ヌ7
375	大江戸忍者パンダ	可爱族	B	寿司	未知
376	ひつま武士	勇敢族	D	海鲜	妖怪扭蛋机（现代）：ご当地コイン（中部），以下为扭蛋币的获取密码一览：ヒ6チ6ノ1キ6/ヌ2ル7フ8フ6/レ3メ2マ4タ5/サ5オ7ホ7イ7
377	ひまつ武士	勇敢族	B	海鲜	未知
378	たこやっ鬼	扭扭族	D	关东煮	妖怪扭蛋机（现代）：ご当地コイン（近畿），以下为扭蛋币的获取密码一览：コ4ヒ2ヌ7フ4/ル8ソ7ル6ム6
379	たこや鬼神	扭扭族	B	关东煮	未知
380	砂ン丘入道	毛骨悚然族	D	关东煮	妖怪扭蛋机（现代）：ご当地コイン（中国），以下为扭蛋币的获取密码一览：ヌ7モ7マ6ハ1/ア3コ1カ6ヨ6/ヌ7モ7マ6ハ1/ヒ7ケ6ナ1ニ3
381	ノ-砂ン丘入道	毛骨悚然族	B	关东煮	未知
382	すもうどん	豪杰族	D	荞麦面	妖怪扭蛋机（现代）：ご当地コイン（四国），以下为扭蛋币的获取密码一览：ネ5キ5ニ9ユ2
383	横　うどん	豪杰族	B	荞麦面	未知
384	あっそう山	豪杰族	D	肉	妖怪扭蛋机（现代）：ご当地コイン（九州），以下为扭蛋币的获取密码一览：ネ9ナ3ヌ3ナ6/コ8ラ2ヤ3ハ3/チ1ノ5ネ7ヒ4
385	あっそ火山	豪杰族	B	肉	未知
386	ウキウキビ	温馨族	D	薯片	"妖怪扭蛋机（现代）：ご当地コイン（冲绳），以下为扭蛋币的获取密码一览：イ4ユ6ヨ2コ5/コ2カ7ノ3サ7/ヘ7ヒ8ヒ8ヘ7/キ4ウ2チ3ヨ5/ク3ヌ4コ2カ4
387	トキメキビ	温馨族	B	薯片	未知

奖杯

在本作中新增了奖杯系统，在微风山丘葫芦池公园的中心小岛上调查有感叹号的小门就可以进入一个神秘的房间，房间中陈列中玩家在游戏中获得的奖杯。在游戏菜单中选择“奖杯”也可以查看目前奖杯的解锁情况，部分奖杯还会显示解锁条件。本作共有80个奖杯，分别为15个金杯、30个银杯和35个铜杯，要解锁全奖杯的难度极高，以下为所有奖杯的解锁条件，希望能为大家提供参考。

奖杯名称	奖杯类型	解锁条件
名誉会长	金杯	游戏时间超过300小时
妖怪マスター	金杯	妖怪大辞典的完成度达到100%
元祖の中の元祖	金杯	与所有的元祖妖怪成为朋友
本家の中の本家	金杯	与所有的本家妖怪成为朋友
妖怪神	金杯	在随机对战模式中的头衔提升为“妖怪神”
公式ムゲン级の传说	金杯	在樱花俱乐部连胜战的公式无限级别（公式ムゲン级）中取得100连胜
フリ–ムゲン级の传说	金杯	在樱花俱乐部连胜战的自由无限级别（フリ–ムゲン级）中取得100连胜
圣人君子	金杯	达成了所有的委托任务
撒写王	金杯	用不可思议镜头拍摄了与所有妖怪的合影
法の番人	金杯	逮捕了所有的指名手配妖怪
虫とり名人	金杯	捉到了所有种类的虫子
钓りのエキスパ–ト	金杯	钓到了所有种类的鱼
はじめての黒	金杯	打倒了黑鬼
青鬼の宿敌	金杯	打倒了50只青鬼
黒鬼ごろし	金杯	打倒了50只黑鬼
ベテラン	银杯	游戏时间超过了100小时
スベテ・カイカツ	银杯	打倒了スベテ・カイカツ
轮回转生	银杯	打倒了100次あやとりさま
妖怪博士	银杯	妖怪大辞典的完成度达到50%
妖怪达人	银杯	在随机对战模式中的头衔提升为“妖怪达人”
心のともだち	银杯	与既不是元祖也不是本家阵营的人联机
バトル狂い	银杯	完成1000次战斗
公式ムゲン级チャンプ	银杯	在樱花俱乐部连胜战的公式无限级别中取得50连胜
フリ–ムゲン级チャンプ	银杯	在樱花俱乐部连胜战的自由无限级别中取得50连胜
ボスマスタ–	银杯	完成樱花俱乐部所有的BOSS冲击战
ミッションマスタ–	银杯	完成樱花俱乐部所有的任务战
たのまれ上手	银杯	完成50个委托任务
カメラ小僧	银杯	用不可思议镜头拍摄了与150种妖怪的合影
ニュ–タウンの星	银杯	在樱花住宅街的自行车比赛中以55秒以内的时间完成比赛
ナギサキのドリフト神	银杯	在那岐崎港町的自行车比赛中以50秒以内的时间完成比赛
ケマモトのチ–タ–	银杯	在毛马本村的自行车比赛中以52秒以内的时间完成比赛
樱町の快足王	银杯	在樱町的自行车比赛中以1分10秒以内的时间完成比赛
ナゾナゾ达人	银杯	在所有的妖怪之圃中放置了妖怪
鬼刑事	银杯	逮捕了30只指名手配妖怪
虫とり爱好家	银杯	捉到了50种虫子
钓りオタク	银杯	钓到了50种鱼
はじめての青	银杯	打倒了青鬼
赤鬼の天敌	银杯	打倒了50只赤鬼
鬼玉の鬼	银杯	在破坏者模式中收集到了600个鬼玉
ゲ–トをめぐりし者	银杯	进入了100次反复无常门并完成其中所给出的挑战
えんえんウォ–カ–	银杯	在没完没了隧道中行至4949m处
妖怪探侦	银杯	发现了所有的妖怪地点
究极の魂	银杯	制作出了Lv.10的魂体
金ピカオ–ナ–	银杯	入手“黄金の自转车”
电车贵族	银杯	在らくらくフリ–パス上盖满了所要求的车站纪念章
はじめの一步	铜杯	解锁了“奖杯”菜单
かけだし	铜杯	游戏时间超过30小时
运命のあやとり	铜杯	打倒了あやとり
妖怪好き	铜杯	妖怪大辞典的完成度达到了25%
妖怪初段	铜杯	在随机对战模式中的头衔提升为“妖怪初段”
妖怪トレ–ダ–	铜杯	与其他玩家交换30次妖怪奖章
本家のともだち	铜杯	与本家阵营的玩家联机
元祖のともだち	铜杯	与元祖阵营的玩家联机
ともだち100人	铜杯	与持有此游戏的100名玩家进行邂逅通信
バトル爱好家	铜杯	进行100次战斗
公式ヘビ–级チャンプ	铜杯	完成连胜战公式重量级（公式ヘビ–级）的所有战斗
フリ–ヘビ–级チャンプ	铜杯	完成连胜战自由重量级（フリ–ヘビ–级）的所有战斗
ボスキラ–	铜杯	完成三种BOSS冲击战
チャ–ジマン	铜杯	使用300次必杀技
キングマスタ–	铜杯	擦拭100次金蛋
灵能力者	铜杯	在战斗中做1000次驱散
妖怪まわし	铜杯	在战斗中转动过9999次战斗队形圈
ナゾナゾ好き	铜杯	将十只妖怪放入妖怪之圃中
はじめての赤	铜杯	打倒赤鬼
狐のお客样	铜杯	完成“狐狸娶亲”游戏的困难（むずかしい）模式
101匹目の妖怪	铜杯	完成“百鬼夜行”游戏的困难模式
ドッペルゲンガ–	铜杯	完成“人模七人大列队”游戏的困难模式
ダンシングマシ–ン	铜杯	完成“榴莲佐藤的游行”游戏的困难模式
音乐の友	铜杯	入手所有的BGM
映画评论家	铜杯	入手所有的动画
なつかしコレクタ–	铜杯	收集完博物馆的展示品
缶タジスタ	铜杯	将所有的罐子都踢入垃圾桶中
镜开き	铜杯	解锁所有的云外镜
こけ师	铜杯	摔倒30次
赤に染めろ	铜杯	打开10次红箱子
フ–ドマスタ–	铜杯	收集了所有的食物
スクラッチラブ	铜杯	中刮刮奖的一等奖
三角形の奇迹	铜杯	在川岛商店里中头奖
こすり续けて10年目	铜杯	擦拭20次金蛋
トップオタ	铜杯	收集齐所有的喵KB照片

文 阿鲁 美编 sienna

音乐	太鼓之达人 和田兄弟的时空大冒险		
MUG	太鼓の达人 どんとかつの时空大冒险		
BNGI	2014年6月26日	日版	1~4人
5119日元	对应邂逅通信/无意识通信/分享游戏	推荐玩家年龄：全年龄	

本作是“《太鼓之达人》系列”在3DS平台上的第二部作品，除了收录大量全新曲目外，以穿越时空为主题的RPG模式也是游戏的一大卖点，大量魔物同伴和换装等收集要素让游戏有着很高的耐玩度，BOSS战的各种阻碍效果更让曲目变得极具挑战性。本文对应游戏版本为Ver.1.2.0。

系统讲解

基本操作

谱面中的基本鼓点分为红、蓝两色，其中红色鼓点代表击打鼓面，蓝色鼓点代表击打鼓边。游戏对应触摸屏操作，下方的触摸屏会模拟出一个太鼓的形状，使用触摸屏操作的玩家对照指定位置敲击即可。按键操作则有三种不同的操作方式，可在“ゲームせってい”→“そうさボタン”中进行更改。除了普通鼓点外，谱面里还有其他特殊鼓点，下表进行具体说明。

图标	对应假名	鼓点符号	操作方法
	ドン	红色小鼓点	单击鼓面或对应按键
	ド～ン	红色大鼓点	单击鼓缘或对应按键
	カツ	蓝色小鼓点	双击左右鼓面或对应按键，单击计算连击数但得分减半
	カ～ツ	大色小鼓点	双击左右鼓缘或对应按键，单击计算连击数但得分减半
	连タッチ	连打音符	快速连打鼓面或鼓边来增加额外得分，该音符不计算连击数
	ふうせん	气球音符	快速连打一定次数的红色鼓面，将气球吹破可获得奖励得分，该音符不计算连击数
	くすだま	彩球音符	快速连打一定次数的红色鼓面，打开彩球可获得奖励得分，该音符不计算连击数

评价

根据完成歌曲的情况，系统会给出三种评价，分别为失败、银王冠和金王冠，准确点击谱面里的鼓点会累积魂槽，累积量达到黄色部分即算作过关，完成歌曲后会给予银王冠作为奖励，如果是全连过关则给予金王冠作为奖励。

主菜单选项介绍

本作真正可玩的只有演奏模式和时空大冒险，下面列出各选项的用途。

演奏ゲーム：系列通用的演奏模式，可以在这里选择已解禁的所有歌曲的全难度进行练习，下屏的“オプション”里可以选择按键音和谱面特效。

时空大冒险：本作的RPG模式，后文详细解说。

换装：可以给咚酱更换不同颜色和造型。

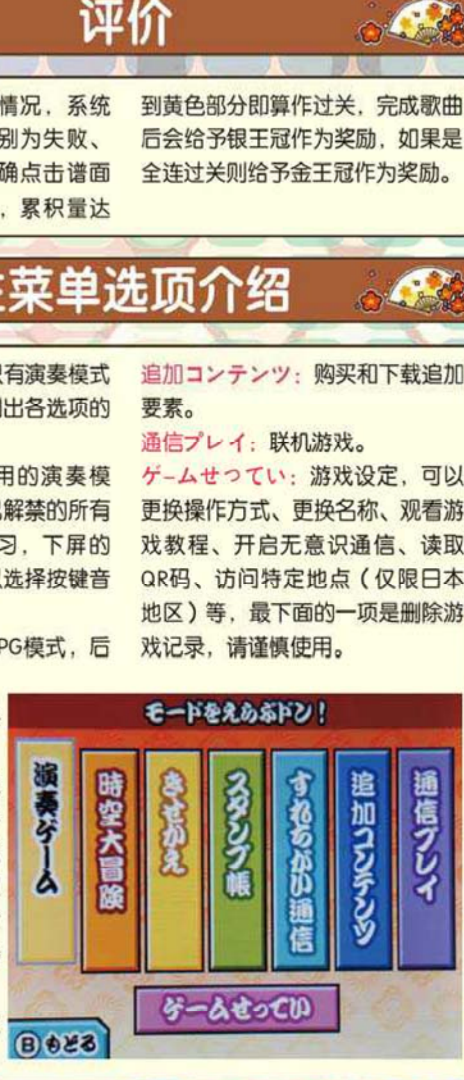
スタンプ帐：印章，类似奖杯系统，达成条件后可获得印章以及太鼓点数，点数累积到一定程度或获得特定的印章可解锁服装、谱面特效、按键音等要素。

すれちがい通信：设定邂逅通信的内容。

追加コンテンツ：购买和下载追加要素。

通信プレイ：联机游戏。

ゲームせってい：游戏设定，可以更换操作方式、更换名称、观看游戏教程、开启无意识通信、读取QR码、访问特定地点（仅限日本地区）等，最下面的一项是删除游戏记录，请谨慎使用。



印章

每当玩家达成一定条件后就能获得对应的印章，可以理解为奖杯系统。获得一定数量的印章后可以提升玩家的太鼓段位，另外每获得一个印章都会奖励特定的太鼓点数，部分印章获得后还会奖励按键音、换装道具、隐藏曲目等，下面列出本作所有印章的达成条件和对应奖励。

番号	称号	达成条件	太鼓点数	额外奖励
1	太鼓デビュ–	首次完成歌曲	10	–
2	かんたんDE王冠5	完成简单难度5首歌曲	5	音色：ドラムセット
3	かんたんDE王冠15	完成简单难度15首歌曲	5	音色：大炮
4	かんたんDE王冠25	完成简单难度25首歌曲	5	音色：炭酸饮料
5	かんたんDE王冠40	完成简单难度40首歌曲	10	音色：えいご
6	かんたんDE王冠55	完成简单难度55首歌曲	10	–
7	ふつうDE王冠5	完成普通难度5首歌曲	5	音色：小太鼓
8	ふつうDE王冠15	完成普通难度15首歌曲	10	音色：いぬねこ
9	ふつうDE王冠25	完成普通难度25首歌曲	10	音色：エレキギタ–
10	ふつうDE王冠40	完成普通难度40首歌曲	10	音色：タライ
11	ふつうDE王冠55	完成普通难度55首歌曲	15	–
12	むずかしいDE王冠5	完成困难难度5首歌曲	5	–
13	むずかしいDE王冠15	完成困难难度15首歌曲	10	音色：メタル太鼓
14	むずかしいDE王冠25	完成困难难度25首歌曲	10	音色：ヘビメタ太鼓
15	むずかしいDE王冠40	完成困难难度40首歌曲	15	音色：ゴ–ルドタンバリン
16	むずかしいDE王冠55	完成困难难度55首歌曲	15	–
17	おにDE王冠5	完成鬼难度5首歌曲	5	–
18	おにDE王冠15	完成鬼难度15首歌曲	10	音色：太古の太鼓
19	おにDE王冠25	完成鬼难度25首歌曲	15	–
20	おにDE王冠40	完成鬼难度40首歌曲	15	音色：おいろけ
21	おにDE王冠55	完成鬼难度55首歌曲	20	–
22	はじめてのフルコンボ	演奏模式中获得1个金王冠	5	–
23	フルコンビギナ–	演奏模式中获得10个金王冠	5	音色：クイズ
24	フルコンコレクタ–	演奏模式中获得30个金王冠	10	–
25	フルコンマスタ–	演奏模式中获得60个金王冠	10	–
26	フルコン神	演奏模式中获得100个金王冠	15	–
27	コンボ100	演奏模式中最大连击数达到100次	5	音色：ゴング
28	コンボ300	演奏模式中最大连击数达到300次	10	音色：料理
29	コンボ600	演奏模式中最大连击数达到600次	15	–
30	ナムコンボ	演奏模式中最大连击数达到765次	20	–
31	コンボ限界突破	演奏模式中最大连击数达到1000次	20	–
32	连タッチのオニ	演奏模式中连打次数达到100次	5	–
33	连タッチの神	演奏模式中连打次数达到200次	10	–
34	ドンだフルコンボ	演奏模式中“良”达成率100%	10	–
35	ひねくれフルコンボ	演奏模式中“可”达成率100%	10	–
36	ばいそくフルコンボ	演奏模式中开启特效“ばいそく”后全连歌曲	5	–
37	さんばいフルコンボ	演奏模式中开启特效“さんばい”后全连歌曲	5	–
38	よんばいフルコンボ	演奏模式中开启特效“よんばい”后全连歌曲	5	–
39	きまぐれフルコンボ	演奏模式中开启特效“きまぐれ”后全连歌曲	5	–
40	でたらめフルコンボ	演奏模式中开启特效“でたらめ”后全连歌曲	5	–
41	あべこべフルコンボ	演奏模式中开启特效“あべこべ”后全连歌曲	5	–
42	ドロンフルコンボ	演奏模式中开启特效“ドロン”后全连歌曲	5	–
43	妖怪だいすき!	演奏模式中完成歌曲ゲラゲラポ–のうた	5	换装：ジバニャン
44	一狩いこうぜ!	演奏模式中完成歌曲モンスタ–ハンタ–4 メドレ–	5	换装：ブレイブネコシリ–ズ
45	アイドルマスタ–!	演奏模式中完成歌曲ONLY MY NOTE	5	换装：アイドルマスタ–!
46	くまもとだいすき!	演奏模式中完成歌曲くまもとサプライズ!	5	换装：くまモン
47	梨汁ブシャ–!	演奏模式中完成歌曲ふな ふな ふなっし–	5	换装：ふなっし–
48	里谱面への道1	演奏模式中完成鬼难度下的歌曲千本樱	5	曲目：千本樱・里
49	里谱面への道2	演奏模式中完成鬼难度下的歌曲六兆年と一夜物语	5	曲目：六兆年と一夜物语・里
50	里谱面への道3	演奏模式中完成鬼难度下的歌曲カゲロウデイズ	5	曲目：カゲロウデイズ・里
51	里谱面への道4	演奏模式中完成鬼难度下的歌曲脑浆炸裂ガ–ル	5	曲目：脑浆炸裂ガ–ル・里
52	里谱面への道5	演奏模式中完成鬼难度下的歌曲マトリョシカ	5	曲目：マトリョシカ
53	里谱面への道6	演奏模式中完成鬼难度下的歌曲亡き王女のためのパヴァ–ヌ	5	曲目：亡き王女のためのパヴァ–ヌ・里
54	里谱面への道7	演奏模式中完成鬼难度下的歌曲SAMURAI ROCKET	5	曲目：SAMURAI ROCKET・里
55	里谱面への道8	演奏模式中完成鬼难度下的歌曲春龙 ~Haryu~	5	曲目：春龙 ~Haryu~・里
56	里谱面への道9	演奏模式中完成鬼难度下的歌曲らいとにんぐぱっしょん	5	曲目：らいとにんぐぱっしょん・里
57	里谱面への道10	演奏模式中完成鬼难度下的歌曲めたるぽりす	5	曲目：めたるぽりす・里
58	里谱面への道11	演奏模式中完成鬼难度下的歌曲ナイトメアサバイバ–	5	曲目：ナイトメアサバイバ–・里
59	J–POP通	完成J–POP类型里所有歌曲	10	–
60	バラエティ通	完成バラエティ类型里所有歌曲	10	–
61	ナムオリ通	完成ナムコオリジナル类型里所有歌曲	10	–
62	ゲ–ムミュ–ジック通	完成ゲ–ムミュ–ジック类型里所有歌曲	10	–
63	クラシック通	完成クラシック类型里所有歌曲	10	–
64	アニメ通	完成アニメ类型里所有歌曲	10	–
65	ボ–カロイドTM曲通	完成ボ–カロイドTM类型里所有歌曲	10	–
66	オ–ルジャンル通	完成全部类型里的所有歌曲	20	–
67	时をかける太鼓	开始时空大冒险模式	10	音色：タックン&チックン
68	VSピエトロ	与ピエトロ战斗	10	曲目：フニクリ・フニクラ
69	VSアシハラ童子	与アシハラ童子战斗	10	曲目：らいとにんぐ ぱっしょん
70	VSヘルガ	与ヘルガ战斗	10	曲目：リバイバ–
71	VSギガントレックス	与ギガントレックス战斗	10	曲目：めたるぽりす
72	VSファラオキマイラ	与ファラオキマイラ战斗	10	曲目：ザストゥ–ルの魔导书
73	VSアンドレア	与アンドレア战斗	10	曲目：オレサマパイレ–ツ
74	VSダ–ナム	与ダ–ナム战斗	10	曲目：ナイトメア・サバイバ–
75	VSタイムダインチ–ム	与ピエトロ、ヘルガ、ダ–ナム战斗	10	曲目：The Carnivorous Carnival
76	VSタイムダイン	与タイムダイン战斗	10	曲目：Time to dine
77	すべての时代に响く太鼓	通关时空大冒险	20	–
78	辛口太鼓	用辛口难度打倒BOSS	10	–
79	ムテキの太鼓	用辛口难度打倒所有BOSS	20	–
80	ふなっし–あらわる!	在时空大冒险中收服ふなっし–	5	音色：ふなっし–
81	ドンカマ2000ゲット!	在时空大冒险中完成歌曲ドンカマ2000的挑战	10	曲目：ドンカマ2000
82	タイムトラベラ–どん	咚酱达到10级	5	–
83	タイムファイタ–どん	咚酱达到20级	10	–
84	タイムキングどん	咚酱达到35级	15	–
85	タイムヒ–ロ–どん	咚酱达到50级	20	–
86	なかまつかい	同伴数量超过5个	5	–
87	なかまグル–プ	同伴数量超过15个	5	音色：ぷちぷち
88	なかま军团	同伴数量超过25个	10	–
89	なかま王国	同伴数量超过50个	10	–
90	さいきょうのなかま	任一同伴等级达到50级	20	–
91	心の友だドン!	与同伴的友好度达到“心の友”	5	–
92	心の友×5だドン!	与5名同伴的友好度达到“心の友”	10	音色：もくぎょ
93	心の友×20だドン!	与20名同伴的友好度达到“心の友”	15	音色：どんちゃん
94	ひがわり太鼓	使用“绝好调”的同伴在战斗中获胜	5	–
95	突击太鼓	使用10次突击	5	–
96	ミリオンダラ–太鼓	时空大冒险模式里拥有99999G	10	–
97	通信プレイはじめました	进行1次联机游戏	5	–
98	通信プレイにムチュ–	进行10次联机游戏	10	–
99	すれちがい初胜利	超过1次邂逅挑战状的分数	5	–
100	すれちがい道场やぶり	超过3次邂逅挑战状的分数	5	音色：タンバリン
101	すれちがい道场のトラ	超过8次邂逅挑战状的分数	10	音色：コンガ
102	すれちがい道场ヌシ	超过15次邂逅挑战状的分数	10	音色：カラス
103	すれちがい道场の神	超过50次邂逅挑战状的分数	15	–
104	太鼓カウンタ–5000	准确击打鼓点5000次	5	–
105	太鼓カウンタ–10000	准确击打鼓点10000次	5	音色：つづみ
106	太鼓カウンタ–20000	准确击打鼓点20000次	5	–

番号	称号	达成条件	太鼓点数	额外奖励
107	太鼓カウンター40000	准确击打鼓点40000次	5	–
108	太鼓カウンター60000	准确击打鼓点60000次	10	–
109	太鼓カウンター76500	准确击打鼓点76500次	10	–
110	太鼓カウンター87600	准确击打鼓点87600次	10	–
111	太鼓カウンター10マン	准确击打鼓点100000次	10	–
112	太鼓カウンター25マン	准确击打鼓点250000次	15	–
113	太鼓カウンター50マン	准确击打鼓点500000次	20	–
114	音色チェンジャー	使用太鼓以外的音色成功演奏5次以上	5	音色：レジ
115	一人十色	使用太鼓以外的音色成功演奏10次以上	10	音色：ボンゴ
116	ひとりオーケストラ	使用太鼓以外的音色成功演奏20次以上	15	音色：ドラ
117	きまわしの达人	头部和身体的换装合计达到10个以上	5	音色：刀
118	ベストドレッサー	头部和身体的换装合计达到20个以上	10	音色：はなび
119	オシャレばんちょう	头部和身体的换装合计达到30个以上	15	–
120	スタンプ帐の达人	获得其他所有印章	20	–

太鼓点数

获得印章时奖励的点数，将太鼓点数累积到一定程度可获得对应奖励，具体见下表。

累积太鼓点数	奖励
10	换装：みずたま
20	换装：うさみみ
30	换装：ブロンズ
50	换装：セーラー服
65	换装：タータンチェック
80	换装：おすもうさん
95	换装：ちびどん
115	换装：めいさい
135	换装：ジッパー
155	换装：うーちゃん
175	换装：ゼブラ
195	换装：ねことしゃくし
215	换装：シルバー
235	换装：イケメン
260	谱面特效：あべこべ
285	换装：ヒョウがら
310	换装：お面小僧
335	换装：ギンガムチェック
360	换装：シンデレラ

累积太鼓点数	奖励
385	谱面特效：さんばい
415	换装：にくきゅう
445	音符：でたらめ
475	换装：かぶき
505	换装：ゴールド
525	换装：ヘッドフォン
565	谱面特效：ドロン
595	换装：パール
625	换装：大天使（头部）
660	换装：大天使（身体）
695	换装：つぎはぎ
730	谱面特效：よんばい
770	换装：ちびどんレインボー
810	换装：クリスタル
850	换装：ごうかな太鼓
900	谱面特效：かんぺき
950	换装：レインボー
1000	换装：せんじゅかんのん

里谱面

完成部分歌曲的鬼难度后，可以开启该曲目的里谱面。里谱面只有一种难度，难度系数都非常高，是高手挑战自我的不二之选。本作中拥有里谱面的曲目共计11首，具体如下。

※最后三首曲目需要在时空大冒险里分别打败第1章、第3章和第6章的BOSS后才能解禁。

曲目名
千本樱
六兆年と一夜物语
カゲロウデイズ
脑浆炸裂ガール
マトリョシカ
亡き王女のためのパヴァーヌ
SAMURAI ROCKET
春龙 ~Haryu~
らいとにんぐ ぱっしょん
めたるぽりす
ナイトメア・サバイバー

时空大冒险

系统菜单

按X键可进入系统菜单，各选项的作用如下。

バトルメンバー：更换战斗同伴，最多可同时派遣4名同伴进行战斗。

换装：给咚酱换装。

アイテム：查看、使用道具。

ヒント：查看游戏小知识。

すれちがい通信：同前文的邂逅通信。

セーブ/おわる：存档及返回主界面，第二次选项选择“はい”可继续游戏。

※在大地图界面按L键可快速进入使用道具的界面；按R键可快速进入更换同伴的界面。

地图上的小图标

在野外或迷宫中行动时，按Y键可开启小地图，方便玩家查看自己的所在位置以及目的地的位置。小地图上会出现各种图标，这些图标的含义如下。

图标	含义	图标	含义
	玩家所在位置		商店
	时空隧道		移动
	宝箱		下个区域

时空隧道

时空隧道分为红白两种颜色，其中白色隧道是连接现代与当前时代的隧道，调查后选择第一项可返回咚酱的房间，选择第二项可全体回复体力；红色隧道需要打倒BOSS后才会出现，调查后可重新体验与BOSS的战斗。

咚酱的房间

己方营地，调查时空隧道可返回这里，战斗失败后也会自动返回这里，其中的选项含义如下。

时间いどう：移动到各个时代已经开启过的时空隧道处。

冒险日记：记录了冒险过程中一些关键词的含义。

キャラファイル：记录了所有魔物的资料。

むずかしさを変える：更换难度，流程中可随时进行更换。

追加クエスト：追加任务，截至完稿为止官方只放出了第一弹内容，需付费下载。

道具

开启宝箱、打倒敌人或在店铺里购买均可获得道具。在RPG模式里，道具主要用于回复体力、更改魔物同伴的名字、增加魔物同伴的基础能力或习得技能等，下面列出所有道具的具体用途。

名称	效果
かいふくやく	全员体力小回复
かいふくやく2	全员体力大回复
かいふくやく3	全员体力全回复
なまえプレート	更改魔物同伴的名字
ちからのおふだ	“ようかい”属性魔物同伴的攻击力增加
いのちのおふだ	“ようかい”属性魔物同伴的体力增加
レベルのおふだ	“ようかい”属性魔物同伴等级提升1
ちからのしっぽ	“まもの”属性魔物同伴的攻击力增加
いのちのしっぽ	“まもの”属性魔物同伴的体力增加
レベルのしっぽ	“まもの”属性魔物同伴等级提升1
ちからのめぐみ	“しぜん”属性魔物同伴的攻击力增加
いのちのめぐみ	“しぜん”属性魔物同伴的体力增加
レベルのめぐみ	“しぜん”属性魔物同伴等级提升1
ちからコンブ	“みず”属性魔物同伴的攻击力增加
まもりコンブ	“みず”属性魔物同伴的体力增加
レベルコンブ	“みず”属性魔物同伴等级提升1
ちからのハネ	“そら”属性魔物同伴的攻击力增加
いのちのハネ	“そら”属性魔物同伴的体力增加
レベルのハネ	“そら”属性魔物同伴等级提升1
ちからのネジ	“きかい”属性魔物同伴的攻击力增加
いのちのネジ	“きかい”属性魔物同伴的体力增加
レベルのネジ	“きかい”属性魔物同伴等级提升1

名称	效果
ちからのミツ	“むし”属性魔物同伴的攻击力增加
いのちのミツ	“むし”属性魔物同伴的体力增加
レベルのミツ	“むし”属性魔物同伴等级提升1
ちからのおにく	“きょうりゅう”属性魔物同伴的攻击力增加
いのちのおにく	“きょうりゅう”属性魔物同伴的体力增加
レベルのおにく	“きょうりゅう”属性魔物同伴等级提升1
だれでもパワ–	任意同伴的攻击力增加
だれでもライフ	任意同伴的体力增加
レベルたましい	任意同伴等级提升1
ハイパ–たましい	任意同伴等级提升5
なかよしたましい	任意同伴友好度大幅提升
连タッチの本	学会“敲击连打音符时攻击速度加快”的技能
风船の本	学会“敲击气球音符时攻击速度加快”的技能
ひっさつの本	学会“会心一击率小幅提升”的技能
かそくの本	学会“攻击准备时间缩短”的技能
すいとりの本	学会“发动攻击时，全员回复体力”的技能
ふいうちの本	学会“首次准确击打鼓点就发动攻击”的技能
ノリノリの本	学会“发动攻击时，自身攻击力提升”的技能
おうえんの本	学会“发动攻击时，全员攻击力提升”的技能
ノンストップの本	学会“发动攻击时，攻击准备时间缩短”的技能
バクチの本	学会“攻击造成的伤害为0或两倍”的技能
とつげきの本	学会“突击威力提升”的技能
ぎゃくてんの本	学会“体力变为1但攻击力大幅提升”的技能
こううんの本	学会“成为同伴后，战斗胜利后敌人更容易成为同伴”的技能
がんじょうな本	学会“受到的伤害降低”的技能
ふっかつの本	学会“战斗胜利后自身体力全回复”的技能

同伴

在战斗中获胜后有一定几率让魔物加入队伍成为我方成员，之后可在战斗成员（バトルメンバ–）一栏里将其设定为出战队员。可出战成员最多为4人，不过同伴中的大体型（头像下方带“ビッグ”字样）成员会占据两人的位置，这类成员一般拥有很高的生命值或攻击力，队伍中最多只能配置一名大体型成员，具体如何配置还得根据当前的情况而定。

每名同伴除了生命值和攻击力各不相同外，还有着特定的行动速度，分为超慢（超おそい）、慢（おそい）、普通（ふつう）、快（はやい）、超快（超はやい）共计五个档次，行动速度越快，在战斗时的攻击频率就越高。另外，所有角色同伴和部分魔物同伴还拥有技能，下面列出所有同伴的相关资料。

对应时代	出现地点	同伴称号	行动速度	技能效果
现代	太鼓祭现场	タックン	快	敲击连打和气球音符时攻击速度加快
战国时代	松の小道	オニマル	普通	–
		ポチ	慢	–
		コノハ	快	–
		さぶろう	普通	会心一击率小幅提升
	アシハラ山	ノブナガ	普通	发动攻击时，自身攻击力大幅提升
		ジバニャン	快	会心一击率大幅提升
		ぽこべえ	快	–
		しんえもん	慢	–
近代ヨ–ロッパ	みずうみの道	マリ–	快	战斗胜利后全员回复体力
		ふなっし–	快	发动攻击时，攻击准备时间大幅缩短
		ル–シ–	超快	成为同伴后，战斗胜利后敌人更容易成为同伴
		ウルフ	超慢	–
		マンドルア	快	–
	教会	ロ–ラン	慢	–
		カ–ミラ	普通	发动攻击时，全员回复体力
		アクエル	普通	–
		ジャック	普通	–
		シスタ–ズ	快	–
恐龙时代	ジャングル	モン	慢	在队伍中时，突击槽增长速度小幅提升
		ハン	快	发动攻击时，全员攻击力中幅提升
		プテラス	快	–
		スギィ	快	–
		ビ–トライ	普通	–
		ラノレコ	快	–
	ラッキオの村	ラッキオ	慢	突击威力大幅提升
	火の山	バ–ニン	慢	发动攻击时，自身攻击力提升
		グツグツ	慢	–
		ドリッケ	超慢	敲击连打音符时攻击速度加快
		ドラボ–ン	慢	战斗胜利后自身体力全回复
古代エジプト	图书馆	クレオパトラ	慢	受到的伤害大幅降低
	さばく	ス–ヒンク	慢	–
		キャモン	普通	–
		キンベえ	慢	–
		スコビ–	普通	–
	ピラミッド	フ–イン	普通	–
		アヌビス	慢	受到的伤害降低
		ホノレス	快	会心一击率小幅提升
		バステッタ	超快	攻击造成的伤害为0或两倍
		マ–ミン	慢	发动攻击时，全员回复体力
海贼时代	南国の岛	クリス	慢	会心一击率大幅提升
		ロ–ズ	普通	战斗中有クリス在场时，自身能力大幅提升
		リリア	快	发动攻击时，全员攻击力提升
		シャッカス	普通	–
		カモボン	快	首次准确击打鼓点就发动攻击
		モンスイ–	普通	–
	水のどうくつ	ダゴン	超慢	–
		ヅメハギ	慢	–
		リヴァサン	普通	–
		ブンブン	超慢	–
		タッカラ–	快	成为同伴后，战斗胜利后敌人更容易成为同伴
ヒコ–キ时代	キティホ–クの町	ライト兄弟	普通	突击威力大幅提升，技能升级后追加首次准确击打鼓点就发动攻击
	こうや	ジニ–	慢	–
		ボブ	普通	–
		ケイン	普通	–
		ワシント	快	发动攻击时，自身攻击力提升
	ミラ–ジ岛ようさい	マイケル	快	发动攻击时，攻击准备时间缩短
		フレッド	快	攻击准备时间缩短
		ダニエル	慢	–
		ト–マス	超慢	–
未来	星见のとう	ホシミン	普通	
		ハットリィ	快	会心一击率小幅提升
		オ–パ–	快	–
		ルララ	普通	发动攻击时，全员攻击力提升
	タイムダイン未来基地	メガリス	快	–
		ナギウ–	慢	–
		ム–	快	发动攻击时，全员回复体力
		ザビィ	超快	–
		バラン	超慢	–
追加任务	里アシハラ山	ものすけ	慢	点击连打音符时攻击速度加快
		つるりん	普通	点击气球音符时攻击速度加快
		クラマ	快	首次准确击打鼓点就发动攻击
		かわたろう	快	发动攻击时，攻击准备时间缩短
		ゲンナイ	慢	突击威力提升
		ポンコパパ	超慢	发动攻击时，自身攻击力大幅提升
		ポンコ	普通	受到的伤害大幅降低

※由于魔物同伴可以更改名字，因此上文中所有同伴全部使用的默认名称。

换装

游戏主菜单界面和时空大冒险的菜单界面里都有换装（きせかえ）这一选项，玩家可以在这里更换咚酱的颜色和造型。不过在时空大冒险模式里，换装除了可更换造型外，每件服装还拥有特定的能力，可以增强玩家队伍的实力或获得一些特殊效果。游戏中，换装道具的获得方法共有三种，第一是获得特定印章；第二是积累太鼓点数；第三是在时空大冒险模式中获得。

等级

在该模式里，咚酱和收服的同伴们都拥有等级要素。咚酱的等级决定了同伴的最大等级以及逃跑的成功率，同伴的等级则决定了其自身的生命值和攻击力。

友好度

除QR码配信的魔物外，收服的角色同伴和魔物同伴都拥有友好度（なかよしランク）这一要素，将友好度升满后可以获得奖励，魔物同伴会回赠道具，而角色同伴则会习得必杀技，原本就拥有必杀技的角色同伴会增强必杀技的性能和威力。只要将同伴配置到队伍中并完成战斗就能缓慢提升友好度，同伴在战斗中升级时友好度会大幅提升，懒得一个个培养的话，也可以后期使用增加友好度的道具来快速提升。

绝好调

同伴头像旁边的笑脸图标代表该名同伴处于绝好调状态，处于该状态下的同伴攻击速度变快，并且更容易打出暴击，是出战同伴的最佳人选。

战斗

在野外或迷宫中行走时会遇敌，然后随机选择一首歌曲让玩家挑战，曲目的种类根据不同的地点而发生变化。歌曲谱面里的鼓点跟演奏模式相比没有变化，不过会在谱面中插入炸弹这一陷阱要素，不小心按到会对己方同伴造成较大伤害。只要将敌人的体力削减为0即可获得战斗的胜利，不需要完成整首歌曲；如果自己的体力被削减为0即为战斗失败，虽然不会GAME OVER，但会强制返回咚酱的房间，需要从时空隧道或迷宫入口处重新开始冒险。无论战斗胜利还是失败，都能获得经验值和金钱。

特殊战斗

遇敌时有一定几率出现特殊战斗，歌曲名旁边会出现各种特殊符号，这类战斗中曲目的谱面会发生变化，胜利后获得的经验值和金钱均有所增加。特殊效果可在演奏模式的**オプション**中选择，时空大冒险模式中会出现的特殊效果只有小混乱、大混乱、镜像和两倍速这四种。

图标	含义	作用
	两倍速	谱面移动速度变成两倍
	三倍速	谱面移动速度变成三倍
	四倍速	谱面移动速度变成四倍
	自动	自动演奏谱面
	完美	漏掉一个音符立刻演奏失败

图标	含义	作用
	隐身	红蓝鼓点消失，只能看鼓点下方的假名来判断鼓点的颜色
	小混乱	原始谱面的红蓝鼓点发生小变化
	大混乱	原始谱面的红蓝鼓点发生大变化
	镜像	原始谱面的红蓝鼓点位置互换

战斗方式

战斗时，敌我双方队伍分别位于屏幕两侧，只要不断准确敲击鼓点，我方队伍的成员就会逐渐做出攻击前的准备动作，做出该动作的快慢跟该成员自身的行动速度成正比。继续不断准确敲击鼓点，成员就会发动攻击对敌人造成伤害，如果此时鼓点被漏掉，那么我方成员会取消攻击前的准备动作。打出“良”的数量越多，我方成员准备和攻击的速度越快。而敌方成员的攻击主要取决于我方按键的失误，只要按出的不是“良”，敌人就会逐渐蓄力并发动攻击，漏掉的按键数越多，敌人的行动速度也就越快，反之如果全程都打出“良”的判定，那敌人就没法行动了。

突击

战斗时准确击打鼓点就能逐步累积屏幕下方的突击槽，蓄满后我方成员对敌方发起突击，可对敌人造成巨大伤害，而且发动突击的过程中切换为自动演奏，玩家可暂时休息一下手指。需要注意的是，在BOSS战时会出现封锁突击槽的情况，需等待封印消失后才能继续累积突击槽。

时空大冒险流程攻略

序章

进入后要求玩家选择游戏难度，由低到高分别是“甘口”、“中辛”和“辛口”，不同难度中要面对的歌曲难度有所区别，不过难度可以随时返回咚酱的房间更改。一开始就遇到了谜之兔子“达库”大声求助，接着遇到绑架了怀表“奇库”的神秘三人组，之后更是要与身穿漂亮衣服的猥琐大叔皮埃特罗战斗，注意避开炸弹。之后泰姆达因教授出现并开启时空隧道准备带走神秘三人组，不过由于咔君的乱暴，导致时空隧道出现了问题，咚酱通过时空隧道来到了战国时代。

第1章 タイムスリップ！战国时代の鬼退治！

剧情后强行进入杂兵战，胜利后收服第一只魔物同伴。战斗结束后遇到了少年织田信长和竹千代，之后众人一起前往“尾张の町”，在右上的仓库找到咔君。接着阿市跑来表示竹千代被名为茀原童子的妖怪给抓走了，信长表示要去救出竹千代便一个人先走了。在尾张城里调查左上角的狐狸石像可获得かいふくやく×5，和庭院右上的女孩对话可获得连タッチの本，左侧的店铺里可购买换装道具。

离开尾张城前往右侧的アシハラ山，途中遇到了泰姆达因教授一行人，从对方口中得知他们在寻找奇库的某个“部件”。一路追到アシハラ山，碰到了和茀原童子对峙的信长，剧情后信长加入队伍。在アシハラ山1左侧许愿箱投入200G后可获得サイドポニ–、みこはかま，和许愿箱旁的巫女对话可以花10G抽签查看自己的运势。一路往山顶方向前进，在アシハラ山2右侧宝箱处调查两只猫中间的石头可收服“ジバニャン”成为同伴。洞窟里遭遇茀原童子进行BOSS战，它会释放闪电遮挡谱面，不过对观察谱面基本不造成影响，中间一段谱面有比较多的炸弹，一定要看清了再按，宁可漏掉鼓点也尽量不要按到炸弹。

战斗结束后，原本被绑架的竹千代跳出来为茀原童子求情，说它是因为感到孤独才绑架小孩子，目的是想跟他们做朋友。得到大家的原谅后，小兔子达库要求看一看茀原童子手中的剑，结果发现这竟然是怀表奇库身上的一部分，看样

子奇库在穿越时，身上的零件散落在了各个时空里，为了找回奇库，众人决定前往其他时空继续冒险。完成战斗后可在洞窟深处找到不少宝箱，其中银宝箱暂时还无法开启。之前和BOSS战斗过的地方会出现红色漩涡，调查后可重新挑战BOSS战。完成本章后返回尾张城，和入口处右侧的小孩对话可以跟他猜拳，胜利后前往BOSS战的洞窟深处与苇原童子猜拳，再次胜利后回到尾张城和阿市猜拳，胜利后获得换装道具**にんじゃ、しゅりけん**。

宝箱

松の小道：80G（左）、ちからのおふだ（右）

尾张の町：かいふくやく（庭院）、100G（井户另一头）、かいふくやく×2（井户另一头）、いのちのおふだ（井户另一头）

アシハラ山1：120G（左）、レベルのおふだ（右）

アシハラ山2：かいふくやく×2（右）、ひっさつの本（中）

アシハラ山3：193G（左）、なかよしたましい（右）、めでたいくまで（银宝箱）

歌曲挑战			
曲目	触发条件	达成条件	奖励
恋するフォ－チュ－ンクッキ－	和尾张城左上的狗对话	分数	100G
V（ボルト）	和尾张城右下的男子对话	击打数	ほっかむり、はたけしごと

※不同难度下，歌曲挑战要求的达成条件不变，不过条件的具体内容，例如分数或连击数的多少会发生变化。

第2章 大混乱！ドタバタウェディング！

传送到近代欧洲后遭遇玛丽公主，之后公主加入队伍。前往凡尔赛宫殿（ベルサイユ），在门口遭遇玛丽的情敌艾丽泽公主，不过对方很快就被泰姆达因教授的手下给盯上了。虽说玛丽公主不介意是否跟路易王子结婚，但如果王子跟艾丽泽结婚的话，历史就会被更改，而达库和奇库的任务就是保护历史，被掳走的奇库更是拥有守护历史的力量。

在玛丽的房间里，众人找到了奇库的另一个零件——齿轮，之后更是有泰姆达因教授的手下假扮艾丽泽，怂恿众人前往教会。**みずうみの道**的分岔路处可以买到换装道具，往左走到草坪，调查下方的鸟可获得“青い鸟”，和宫殿入口处的贵妇对话，她会告诉众人这只不是她丢失的鸟，然后在地图右下方可找到“茶色い鸟”，再次与贵妇对话完成任务，获得**げっけいじゅ、イカロスのつばさ**。靠近草坪处的ふなっし－后自动触发对话并加入队伍。教会共有三个区域，不少路会被石像挡住，需要绕路才能继续前进。调查教会1左侧宝箱处的石像可获得**レベルたましい**和**风船の本**。最深处与泰姆达因教授的手下赫露卡战斗，她会扔炸弹进行妨碍，炸弹爆炸后形成的烟雾对谱面的遮挡范围较大，很容易不小心按到炸弹，多打几次熟悉谱面后会好很多。

虽然救回了奇库的本体，但还缺少不少零件，而泰姆达因教授也趁乱带着手下逃跑了。另一方面，由于路易王子带兵拯救众人，玛丽公主承认了路易的勇气并最终决定和路易结婚，历史也因此回到了正轨。为了修好奇库以及阻止教授破坏历史，众人决定继续旅行。完成本章后返回凡尔赛宫殿和艾丽泽公主对话，将教堂宝箱里获得的**ひやくのつくりかた**交给她可获得400G，在第4章的图书馆银宝箱里拿到**スナキノコ**后也可以交给她，可获得**レベルたましい、なかよしたましい**。穿梭时空后再返回与其对话，剧情后可获得**ひめヘアー、ひめドレス**。前往BOSS战处和修女对话进行战斗，胜利后可收服她们成为同伴。

宝箱

ベルサイユ宮殿：250G（玛丽公主房间）、こううんの本（宝物库银宝箱）、315G（宝物库银宝箱）、ハイパーたましい（宝物库金宝箱）、2000G（宝物库金宝箱）

みずうみの道：こじか

教会1：秋のもりのなかま（左）、かいふくやく×3（右）、ひやくのつくりかた（右）

教会2：レベルのしっぽ

歌曲挑战			
曲目	触发条件	达成条件	奖励
Wake up!	和ベルサイユ宫殿红地毯左侧的卫兵对话	最大连击数	てつのかぶと、きのたて
リンダリンダ	完成第2章后和ベルサイユ宫殿的路易王子对话	击打数	ちからのしっぽ×2、いのちのしっぽ×2

第3章 大暴れ！巨大恐龙あらわる！

众人穿越到了恐龙时代，一场杂兵战后，会说话的恐龙人出现在众人面前。在相互介绍后，这只名为拉齐奥的恐龙人邀请众人到它的村子里做客。调查吊桥左侧（石头旁）的图腾可获得**なまえプレート**×3、**ひっさつの本**。回到村子后发现这里一片狼藉，得知村子被巨型恐龙给洗劫了。拉齐奥决定到森林里寻找苦蘑菇来对付巨型恐龙，穿越时空的一行人自然一路陪同。苦蘑菇在森林的右上角，在森林右下会遭遇艾鲁猫，之后进行讨伐黑蚀龙的战斗，两只艾鲁猫必须出战，胜利后艾鲁猫加入队伍。

顺利找到了蘑菇，不过泰姆达因教授手下之一的达纳姆出现并召唤恐龙阻挠众人。杂兵战后返回村子，结果得知巨型恐龙再次洗劫了村子，并将拉齐奥的未婚妻也给掳走了，众人赶紧前往火山救援。在此之前和**ラッキオの村**右上宝箱旁的士兵对话，给他15个**かいふくやく2**，可获得**春のもりもなかま**。在火山深处发现了熟睡的巨型恐龙和被掳走的村民，正在众人准备援救之时教授突然现身，并利用原属于奇库的指针做出了能控制恐龙的机器，袭击村庄的事件就是由他一手操控的。接着，教授控制巨大恐龙向众人袭来，好在此时苦蘑菇起了效果，大幅弱化了巨大恐龙的力量，于是众人打响了与巨大恐龙的战斗。恐龙的攻击力很高，队伍里建议配置两名血牛型魔物，巨型恐龙的妨碍技是谱面下方出现石块和喷涌的岩浆阻挡视线，石块会逐渐增多，最后会出现大半谱面被挡住的情况，不过持续时间不长，血够多可以强撑过去。

打败恐龙并破坏了教授手中的控制器后，又成功夺回奇库的一部分，为了报答众人的援助之恩，拉齐奥也加入到了队伍中，并学会必杀技，突击时可以将巨型恐龙召唤出来。完成本章后返回村子和**アレンカ**对话可获得**なかよしたましい**，和村子上方绿色的恐龙对话并给它500G可以获得**おうえんの本、ふっかつの本**。

宝箱

ジャングル：ライオン、いのちのめぐみ×2

ラッキオの村：なまえプレート（左）、ちからのミツ×3（右上）、333G（下）

火の山1：いのちのミツ

火の山2：いのちのおにく（右）、かいふくやく2×2（上）

火の山3：レベルのおにく、ちからのおにく、とつげきの本（银宝箱）

歌曲挑战			
曲目	触发条件	达成条件	奖励
RPG	和ラッキオの村菜田旁的蓝色恐龙对话	分数	ワイルドベア、けもののころも
カ－ルのうた秋 池のほとり篇	和ラッキオの村菜田旁的黄色恐龙对话	最大连击数	ちからのめぐみ×2、いのちのめぐみ×2

第4章 探检！ 古代ピラミットの谜！

这一次的目的地是埃及，传送到图书馆后由于动静太大被士兵给发现了，一路往上走到尽头碰到埃及艳后克莉奥帕特拉，在艳后的帮

助下众人逃脱了士兵的追捕，不过艳后需要众人帮忙寻找金字塔的秘宝，考虑到奇库的零件有可能遗失在金字塔里，众人便答应了艳后的请求。

金字塔位于沙漠东北方向，沙漠里的水池调查后可以回复体力，左侧空旷地带可以找到一个被埋在沙里的人，将其救出来可以获得**ちからのミツ**、**いのちのミツ**。金字塔第一层需要先在右侧解谜，从左到右依次按照红、蓝、黄、绿的顺序安置木乃伊即可打开通往下一层的大门。通过大门后遇到了序章就和众人作对的猥琐大叔皮埃特罗，从他口中得知奇库不但拥有守护历史的能力，也拥有改变历史的功能，教授绑架奇库的原因就是为了通过改变历史来达成某个目的。不过一旦历史被改变，整个世界就会变得混乱不堪，为了阻止教授的恶行，众人决定继续深入探索金字塔，要比皮埃特罗先一步找回奇库遗失的部分。

第二层需要按下右下角的机关才能开启通往下一层的大门，不过下方区域有诸多带月亮符号的石门挡路，沿途最多只能开启三道门，路线错误的话可返回地图中央调查石柱重置石门。连续两次重置石门后，艳后会询问是否需要帮助，选择“はい”的话，她会帮玩家开启石门，指出正确的路线。

第三层入口处调查颜色较深的石棺可获得**なかよしたましい**×3。在最深处帮艳后找到了秘宝，不过也因此唤醒了沉睡的守护者，而奇库的一部分就在守护者的身上。为了夺回奇库的零件，众人决定与守护者战斗，而获得了力量的艳后也加入到了队伍之中。这场战斗必须让艳后出场，BOSS的妨碍技是召唤风暴，不但龙卷风会左右移动遮挡谱面，原本的红蓝鼓点也会因风沙的原因变得无法分辨，只能通过鼓点下方的假名来判断，“ドン”为红色鼓点，“カツ”为蓝色鼓点。完成本章后返回BOSS战处可获得**のろいのかめん**，这里的普通宝箱里可以得到用于开启银宝箱的钥匙。

宝箱

图书馆：いのちのミツ、360G、スナキノコ（银宝箱）、宝石（银宝箱）

さばく：ちからのしっぽ（右）、555G（右）、がんじょうな本（左上）

ピラミッド1：かいふくやく2×4、すいとりの本

ピラミッド2：かいふくやく2×3（左）、レベルたましい（右）

ピラミッド3：いのちのおにく、こだいのカギ、ピラミッド（银宝箱）、ふっかつの本（银宝箱）

歌曲挑战			
曲目	触发条件	达成条件	奖励
サラバ、愛しき悲しみたちよ	和さばく废墟区域的舞娘对话	“良”的数量	ノリノリの本、ノンストップの本

第5章 大乱战！南海お宝争夺战！

随着传送门的开启，众人掉到了大海之中，好在被路过的人救起。此人名叫克里斯，为了救治生病的母亲来到这无人岛上寻找宝藏地图，为了报答他的救命之恩，众人决定帮他找到地图。往小岛深处前进，途中碰到了克里斯的熟人萝兹，以及教授一行人，但令人没有想到的是这次教授竟然做了好事，将溺水的萝兹给救了起来。在通往南国の岛2的入口附近的海域调查鱼的阴影可获得**たこ**。

继续前进，在小岛尽头遇到了抢夺了萝兹藏宝图的大海贼，而教授则中二病发作，发出“世界毁灭后由自己来创造新世界”的宣言后便离开了此地。为了找回奇库的零件以及帮助克里斯找到给母亲治病的宝藏，众人决定前往宝藏所在地。

剧情后自动乘船来到洞窟，第一层会遇到挡路的水门，需要上岸按下开关开启水门后才能继续前进。第二层需要按下三个开关才能开启挡路的大门，调查洞窟第二层第一个靠岸处被开启的宝箱可获得1000G。在洞窟最深处，众人找到了宝藏，但却被随后赶来海贼和教授抓个正着，一场战斗自然避免不了。大海贼的妨碍技为抛出巨大的锚以及召唤海贼喽啰出来阻挡视线，由于没有大面积遮挡视线的手段，因此对操作的影响不大，不过整首歌曲中炸弹的数量非常多，按键时要格外小心。

打倒大海贼后，教授夺走了所有宝物后离开了这个时代，大海贼则因为克里斯探宝救治母亲而感动，最终放弃了抢夺克里斯的宝藏，并和众人成为了朋友。完成本章后返回BOSS战处，调查如下图所示位置可发现隐藏的开关，按下开关可打开隐藏通道，里面有金银宝箱各一个。调查南国の岛2左上被开启的宝箱可获得**ちからコンブ**、**まもりコンブ**。

调查原本此处位置的宝箱可发现隐藏开关。

宝箱

南国の岛1：ちからコンブ

南国の岛2：753G（银宝箱）

水のどうくつ1：まもりコンブ（上）、かいふくやく2（右）

水のどうくつ2：ふいうちの本（上）、ちからのめぐみ（右）、かいぞく、かいぞくせん（银宝箱）

水のどうくつ3：コンパス（银宝箱）、ハイパーたましい（金宝箱）

歌曲挑战			
曲目	触发条件	达成条件	奖励
あまちゃん	完成本章后在南国の岛2和大海贼アンドレア对话	击打数	ちからのハネ×2、いのちのハネ×2

第6章 飞べ！飞行兄弟の梦！

这次穿越的地点是美国，在村子北面遇到了吵架的莱特兄弟，因为对飞机制造产生了分歧，兄弟俩暂时分开了。众人与兄长威尔伯·莱特交流后得知飞机目前缺少燃料无法飞行，就在威尔伯·莱特准备外出找燃料时，闯祸精咔君把飞机给撞坏了，于是威尔伯·莱特不得不留下修理飞机，而寻找燃料的活自然就落在了咚酱一行人的身上。

往南走离开村庄，在荒野南部调查油桶可获得**だれでもパワー**×2、**だれでもライフ**×2，所需的燃料则在东南方向的宝箱里。开启宝箱时遇到了教授的手下赫露卡的阻拦，并且从她的对话中得知了她始终跟随教授的原因，原来教授是她的救命恩人，难道教授其实并不像众人想象中的那样十恶不赦？不过就在她要与众人对决时，猥琐大叔皮埃特罗赶来将其带走。返回村子将燃料交给威尔伯·莱特，在试飞时却失败了，不过威尔伯·莱特却提到了失败的原因很可能是因为没有听他弟弟奥维尔·莱特的建议，问及详细原因后才知道奥维尔·莱特意外获得了一个不属于这个时代的部件，他认为如果使用那个部件就能让飞机成功起飞，而威尔伯·莱特则不愿意使用来路不明的零件，两兄弟也就是因为这个事情分道扬镳的。看来奥维尔·莱特手中的部件很可能就是众人要寻找的东西，在咚酱等人的请求下，威尔伯·莱特决定带众人去找奥维尔·莱特。在村子左下方找到了奥维尔·莱特，而他手里的部件“时间电池”也正是奇库身体的一部分，但就在此时，教授的手下达纳姆突然出现，抢走了电池以及莱特兄弟的妹妹凯瑟琳，并宣称想要救人就去离这里不远处的小岛。为了救回妹妹，两兄弟和好如初，并共同努力成功造出飞机，之后众人乘坐飞机来到了达纳姆指定的小岛，莱特兄弟成为同伴。

第一层顺着传送带走即可，第二层需要在右下的宝箱中拿到“**セキュリティ-カード**”后才能解锁中央的传送带进入下一层。在最深处找到达纳姆，一场战斗自然避免不了。这家伙有两种妨碍技，一开始是发射子弹攻击谱面形成弹孔，弹孔覆盖面并不宽，且消失的速度也较快，对操作几乎不构成威胁；第二种是从上方掉落钢板、齿轮等物品遮挡谱面，一段时间后还会掉落两个长时间滞留的定时炸弹，对谱面的遮挡程度较高。除此之外，这家伙的生命值很高，需要派上高攻击力的同伴来对付，这样一来我方的总生命值就会变得较低，再加上歌曲的谱面有一定难度，想过关并不容易，感觉有困难不妨调低难度或让同伴升级后再来挑战，战前将突击槽蓄满大半，BOSS战时利用突击对其重创也是个不错的方法。

完成战斗后教授再度出现，将达纳姆送走后又将凯瑟琳和时间电池都交还给了咚酱一行人。至此，奇库的零件也基本齐全了，而剩下的最后一个零件“时之石”也正是教授的真正目的。完成本章后在荒

野的工厂处和凯瑟琳对话，剧情后可获得ちからのネジ、いのちのネジ。莱特兄弟家的右下方有个垃圾堆，不断调查有可能在这里找到金钱。和村子里巨大时钟右侧的发明家对话，给他450G后返回咚酱的家，再次返回这里与其对话可获得レベルのネジ×3。

宝箱

キティホークの町：ちからのネジ、600G（银宝箱）

こうや：いのちのハネ（左）、いのちのネジ（右上）、かぞくの本（右上银宝箱）、燃える水（右下）

ミラージ島1：かいふくやく2×3（右下）、ちきゅう（下）

ミラージ島2：ノンストップの本（左）、レベルのネジ（左下）、だれでもライフ（右）、セキュリティーカード（右下）

歌曲挑战			
曲目	触发条件	达成条件	奖励
紅蓮の弓矢	和キティホークの町左上的发明家对话	最大连击数	ヘビメタメイク、エレキギター
ふなふなふなっしー	和こうや右上的小哥对话	分数	ドリル

第7章 历史を守れ！时空大决战！

终于只剩下最后一个零件等待回收了，不过达库的探测器却探测到了两个零件。众人来到未来世界的月亮城，在这里遇到了儿童时代的泰姆达因教授。和上方的女子对话，给她一个かいふくやく可获得水玉りぼん。到右侧泰姆达因家里见到了他的母亲，从她口中得知泰姆达因去了星见之塔。星见之塔在城市北面，其中第二层的宝箱里有可以开启金宝箱的钥匙，一定不要漏掉。第四层调查途中的柱子可获得ハイパーたましい。

在塔顶见到了幼年泰姆达因，奇库最后的零件时之石也正在他手里。正当众人准备劝说他还回时之石的时候，泰姆达因教授赶到现场并带走了幼年的自己。原来泰姆达因教授正是通过自己年幼时获得的时之石的力量来进行时空穿梭的，不过一颗时之石的力量还不足以改变历史，因此他想到了寻找年幼时的自己，利用两块时之石的强大力量来达成自己的目的。

一场杂兵战后前往月亮城里幼年泰姆达因的家，泰姆达因的母亲莎拉预感到了自己儿子的危机，在重病的情况下依旧想去拯救儿子，众人被母子情深所感动，答应莎拉帮忙找回泰姆达因。离开时，再度遇到了成年后的泰姆达因教授，他打开了时空门，将众人传送到了未来基地，他决定与咚酱一行在这里进行最后的对决。基地途中遇到了年幼的泰姆达因，他以想知道成年后的自己为什么会有改变世界的想法为由加入了咚酱的队伍，这段路的杂兵战曲目会出现两倍速的效果，部分歌曲的谱面移动速度很快，需要对曲目有一定程度的熟悉。第五层的最深处遭遇泰姆达因三名手下的阻拦，进行第一场BOSS战。三人小队的妨碍技是从空中落下散射激光阻碍视线，遮挡的范围不算广，但谱面中包含非常多的炸弹，按键时要格外小心。来到最深处就是与泰姆达因教授的决战了，教授的两种妨碍技都非常厉害，第一种是两颗时之石形成的屏障在谱面条左右来回移动，经常会挡住大量按键，最后还会变大停在谱面中央，要求玩家有较高的识别和背谱面的能力；第二种是时之石停留在谱面上方，合体后产生吸力将谱面里的按键吸走，这个非常考验玩家的临场反应，吸收完毕后时之石会喷出之前吸收掉的音符，然后一小段谱面变为两倍速。

被打败的教授不甘心地将自身与时之石融合，变身为操控时间的怪物，最后的战斗随即展开。敌人的妨碍技有三种，其一是时间加速，屏幕中央出现透明的时钟符号，谱面的移动速度发生变化；其二是时间倒退，谱面倒退的同时BOSS自身还会回复体力；其三是空间折跃，在谱面条上设置一小段折跃装置，进入装置一头的按键会立即从另一头冒出来，封锁玩家的预读能力，此时要将注意力集中在折跃装置的出口处。这个BOSS的血量非常高，同伴拥有足够的攻击力自然是首要条件，其次就是必杀技的选择，这里推荐有提高突击时攻击力的必杀的角色出战，例如クリス、ラチオ，然后给咚酱换装成“ブレイブネコシリーズ”提升蓄积突击槽的速度，在快蓄满突击槽时去打BOSS的话，一场战斗中发动两次突击不是难事，只要漏掉鼓点的频率不是太高基本就能过关了。

再度击败了教授后，少年泰姆达因拿回了自己的时之石并交还给了奇库，教授也说出了自己想要改变世界的原因——为了拯救自己的母亲。由于幼年时，母亲的重病一直瞒着自己，直到母亲死去之时才发现这一点的教授十分痛苦，于是开始拼命寻找拯救母亲的方法，最终想到了利用时之石来改变历史。不过通过这次的时间旅行，让年幼的泰姆达因提前知道了母亲的身体情况，他决定不通过改变历史，而是选择当一名医生，靠自己的力量来拯救母亲。随着事件的结束，也终于到了离别的时刻了，太鼓祭上和各个时代的伙伴以及教授一行人告别后，和地图上方的达库和奇库对话并选择“はい”后正式通关。

宝箱

ルナシティ：913G、かぐや（金宝箱）

星见のとう2：みらいのカギ

星见のとう3：だれでもライフ、うちゅうふく（金宝箱）

タイムダイン未来基地2：レベルたましい×2（右下）、はかせのずのう（左下）、けんきゅうじょ（左下）、かいふくやく2×4（左上）、1600G（上）

タイムダイン未来基地3：バクチの本

タイムダイン未来基地4：かいふくやく3（左）、だれでもパワー（左下）、ノリノリの本（右下）、チックン（金宝箱）、タックンライド（金宝箱）

タイムダイン未来基地5：ハイパーたましい

歌曲挑战			
曲目	触发条件	达成条件	奖励
SAMURAI ROCKET	和ルナシティ下方的武士对话	击打数	だれでもパワー×2、ぎゃくてんの本
魔法の吃茶店	和ルナシティ下方的女仆对话	“良”的数量	だれでもライフ×2、こううんの本
ドンカマ2000	在星见のとう5和LindaAI-CUE对话	击打数	ドンカマ2000（隐藏曲目）

追加任务 ポンコの里アシハラ大决战

达库和咚酱再度被传送到了アシハラ山，不过环顾四周后却发现和之前的アシハラ山有点不一样，经过达库的的研究，发现这里受到奇怪力量的影响，使得原本的时空发生了扭曲，必须找到并消灭扭曲时空的源头。虽然身处奇异的时空，不过咚酱却在这里遇到了曾经一起冒险过的同伴朋子，寒暄过后她表示愿意跟咚酱一起行动，寻找这个时代出现的问题。时空隧道旁的商人处可以买到各种族能力提升道具，不过价格不算低，可以适当购入用来培养主力。一路前进来到アシハラ山2最上方，发现这里的洞窟进不去，之后返回调整沿途的狐狸石像，将三个狐狸石像的头都对准洞窟的方向就能解开谜题。进入洞窟后找到了扭曲时空的源头，和变异苇原童子战斗。

敌人的妨碍技和原本的苇原童子一样，都是释放雷电遮挡谱面，几乎不会影响玩家的识谱能力。不过对战曲目是DLC歌曲“红”，高难度下需要挑战这首歌的鬼难度，比较考验玩家的基本功。胜利后成功解除扭曲时空的源头，同时朋子也决定跟着咚酱一起冒险，正式加入队伍。本任务除了初始位置外，全程没有时空隧道，因此要带足回复道具。

宝箱

里アシハラ山：だれでもパワー×2、だれでもライフ×2（左下）、5000G（右侧）

动作冒险	海贼王 无限世界 红		
A·AVG	ワンピース アンリミテッドワールド レッド		
	BNGI	2013年11月21日	日版	1～4人
	5980日元	对应扩张滑杆	推荐玩家年龄：全年龄

随着其他移植作品的发售，3DS版的《海贼王 无限世界 红》也放出了DLC追加“斗技场模式”。要下载该DLC首先需要将游戏升级至1.2版本，再在标题画面选择“ダウンロードコンテンツ”→“购入”→“新モード・新キャラクター追加パック”即可。DLC直到9月11日为止都是免费的，之后会以300日元的价格销售。升级补丁和DLC的容量加起来大概需要3000格，玩家要确认SD卡中是否有足够的空间。

文 虫无兮 美编 Juxi

斗技场（バトルコロシアム）

新增加的模式，内容紧接着漫画连载的最新剧情：与罗结成同盟的草帽一行，在“王下七武海”之一的多弗朗明哥的招待下参加由其举办的斗技场大会，胜利者可以提出任意的要求而且都能得到满足，因为彼此对奖品有分歧，一行人决定各自组队参战。该模式下总共有20名可操作角色，除了多弗朗明哥和藤虎两名漫画中的新角色之外，甚至还可以操作艾斯和白胡子。

本模式下角色没有等级概念，且可以使用全部招式。当玩家满足一定的战绩后会获得相应的报酬，部分报酬与剧情模式联动。已经习惯了各个关卡的冒险的玩家，可以在该模式中尽情享受战斗所带来的乐趣。

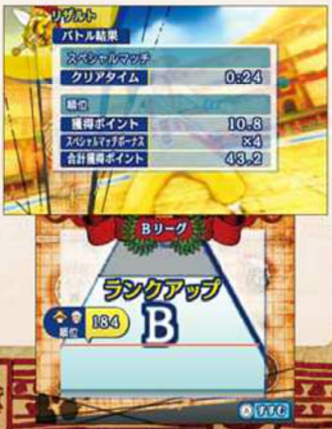
斗技场模式介绍

斗技场下的所有模式，都只有一个共同的目的，那就是提高玩家的名次（顺位）。斗技场共分为A、B、C三个排位，当成为当前排位下的第一名时，就可以进行升级战来提高排位，成为Rank A第一名时就能够挑战斗技场的黑幕多弗朗明哥，胜利后斗技场便视作通关。通关后在标题菜单下，按Y键选择斗技场，可以将名次清零从头开始。影响玩家战斗后所提升的名次的因素主要包括以下几个。

战斗难度：Rank C时战斗只有简单（かんたん）难度，升上Rank B时开启普通（ふつう），升上Rank A时则开启困难（むずかしい）难度。同一模式下，战斗的难度越高，则提升的名次越多。

初次挑战：如果某名角色在当前排位、当前难度下首次挑战某个模式，那么胜利后能够提升的名次数为原来的2倍，同时该角色的头像边将显示星星标记；如果在大乱战等双人模式下，使用的两名角色都是初次挑战，那么提升的名次数为4倍。星星标记在排位提升后会清空，打个比方，Rank C时用路飞在简单难度下通过决斗模式获得了两倍名次，当升上Rank B之后，首次用路飞挑战简单难度下的决斗模式依然可以获得两倍名次。

毛遂自荐：有时一些角色的头像下方会出现“リクエスト”的字样，说明该角色有出战的意向。选择该角色进行战斗，胜利后可以提升的名次会增加。



决斗（デュエル）

选择1名角色与强敌进行战斗。由于没有其他因素干扰，可以专心对付眼前的敌人，掌握其攻击套路。斗技场通关后，可以指定对战的强敌。

大乱战

由2名角色迎战大量涌现的杂兵的模式。简单难度下杂兵数量为50个，普通为100，困难难度则需要玩家击败150个杂兵，是最适合累积杀敌数的模式。

混战（バトルロイヤル）

可操作角色为2名。该模式下敌人有两种构成，一种是仅有两名强敌，另一种则是由一名强敌带着杂兵进行战斗。无论哪种，对玩家的走位及观察的要求都比较高。斗技场通关后，可以指定敌人的构成。

强敌连战（ボスラッシュ）

带着2名角色和5批强敌连续对战的模式。强敌既有可能单独迎战，也有可能组队出战。需要注意的是，与5批强敌的对决整体视作“1场”战斗。

特殊战（スペシャルマッチ）

斗技场通关前，偶尔会出现的模式，在该模式下获胜名次会大幅度提升。特殊战的操作角色都是指定的，对手则通常都是和我方有着一定因缘的角色，像是索隆对米霍克，娜美对巴基等等。特殊战的内容不会重复且有着一定顺序，所以只有不断地解锁新角色才能让新的特殊战出现。斗技场通关后，可以在事件体验模式下直接体验所有的特殊战。

升级战（ランクアップマッチ）

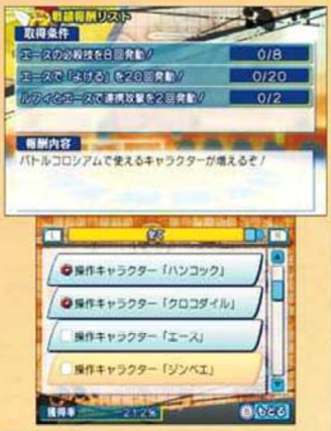
成为当前排位的第一名时就会出现的模式，类似BOSS战，胜出后就可以升上新的排位。升级战的对手是固定的，打法将在后文详述。

事件体验（イベント追体验）

斗技场通关后出现的模式，可以在这里观看斗技场中出现过的剧情影像，以及直接体验所有的特殊战。

战绩报酬一览（战绩报酬リスト）

此处会显示玩家满足战绩后所获得的报酬。下屏会显示报酬的内容，而上屏则会显示获取该报酬所需满足的条件。一开始大部分报酬内容均会以问号的形式显示，只有当玩家解锁了其条件所对应的所有角色后，才会显示正确名称及内容。战绩报酬可分为可操作角色、BOSS任务和素材道具三大类，详细请看后文附表。不少战绩都是可以同时完成的，玩家最好让有着同样战绩要求的角色组队，这样可以以最快速度获得所有报酬。



战绩报酬内容	条件1	条件2	条件3
解锁斗技场可操作角色“索隆（ゾロ）”	在Rank C的升级战中胜出，升上Rank B	–	–
解锁斗技场可操作角色“娜美（ナミ）”	在决斗中取胜2次	–	–
解锁斗技场可操作角色“乌索普（ウソップ）”	成为Rank C的第1位	–	–
解锁斗技场可操作角色“山治（サンジ）”	在Rank C的升级战中胜出，升上Rank B	–	–
解锁斗技场可操作角色“乔巴（チョッパー）”	成为Rank C的第1位	–	–
解锁斗技场可操作角色“罗宾（ロビン）”	使用娜美胜出2场战斗	–	–
解锁斗技场可操作角色“弗兰奇（フランキ－）”	使用索隆发动6次QTE“反击”	–	–
解锁斗技场可操作角色“布鲁克（ブルック）”	使用山治与女性角色组队并胜出2场战斗	–	–
解锁斗技场可操作角色“汉库克（ハンコック）”	在大乱战中取胜3次	–	–
解锁斗技场可操作角色“克洛克达尔（クロコダイル）”	使用汉库克发动15次QTE“回避”	使用5次道具之语	–
解锁斗技场可操作角色“艾斯（エ－ス）”	在混战中取胜5次	发动1次联手攻击	–
解锁斗技场可操作角色“甚平（ジンベエ）”	使用艾斯发动8次必杀技	使用艾斯发动20次QTE“回避”	发动2次路飞和艾斯的联手攻击
解锁斗技场可操作角色“白胡子（白ひげ）”	使用香克斯击倒600名敌人	让艾斯和甚平组队并胜出3场战斗	斗技场通关
解锁斗技场可操作角色“巴基（バギ－）”	在强敌连战中取胜1次	使用路飞在混战中取胜3次	–
解锁斗技场可操作角色“香克斯（シャンクス）”	使用巴基击倒20名强敌	使用巴基发动2次联手攻击	使用巴基发动25次QTE“回避”
解锁斗技场可操作角色“赤犬”	击败90名强敌	发动6次联手攻击	使用艾斯击败赤犬
解锁斗技场可操作角色“藤虎”	使用多弗朗明哥在大乱战中取胜3次	使用赤犬击倒25名强敌	使用赤犬发动12次必杀技
解锁斗技场可操作角色“多弗朗明哥（ドフラミンゴ）”	斗技场通关	–	–
解锁BOSS任务“シ－ザ－を捕まえろ！”	让路飞和罗（ロ－）组队并胜出5场战斗	–	–
解锁BOSS任务“わらわがお守りします！”	让路飞和汉库克组队并胜出1场战斗	–	–
解锁BOSS任务“攻略せよ！アラバスタ”	使用克洛克达尔发动5次必杀技	–	–
解锁BOSS任务“コルボ山のごちそう！”	使用艾斯在决斗中击败黑胡子（黒ひげ）	–	–
解锁BOSS任务“脱出！エニエス・ロビ－”	使用甚平发动3次联手攻击	–	–
解锁BOSS任务“おれ达のナワバリだ！”	使用白胡子和甚平组队胜出1场战斗	–	–
解锁BOSS任务“キャプテンの挑战！”	使用巴基在决斗中击败路飞	–	–
解锁BOSS任务“フ－シャ村を守れ！”	使用香克斯和巴基组队胜出1场战斗	–	–
解锁BOSS任务“パンクハザ－ドの决斗”	使用赤犬在混战中胜出3次	–	–
解锁BOSS任务“ジョ－カ－の谜”	发动3次赤犬和藤虎的联手攻击	–	–
解锁BOSS任务“おれと手を组め！”	使用多弗朗明哥在决斗中击败罗	胜出3场难度为“困难”的战斗	–
解锁BOSS任务“ハ－トのシビレにご注意！”	使用汉库克和女性角色组队并胜出3场战斗	–	–
解锁BOSS任务“最悪の世代を捕えよ！”	使用赤犬在决斗中胜出3次	使用藤虎在决斗中胜出3次	–
解锁BOSS任务“白ひげ海贼团”	使用白胡子在混战中胜出5次	–	–
解锁BOSS任务“あっしらの仕事”	使用多弗朗明哥在混战中胜出3次	使用藤虎在混战中胜出3次	–
解锁BOSS任务“示せ！海贼同盟の力”	在强敌连战中胜出20次	–	–
获得物品礼盒“初级回复药”	升上Rank B	胜出15场战斗	–
获得物品礼盒“上级回复药”	使用路飞发动2次QTE“反弹（はねかえす）”	使用路飞击倒500名敌人	使用路飞击败赤犬
获得物品礼盒“补助药”	使用乔巴发动2次角色特殊技能	使用乔巴发动2次QTE“反弹（はねかえす）”	使用乔巴击败瓦波尔（ワポル）
获得物品礼盒“调合素材”	使用罗宾击倒150名敌人	使用罗宾发动10次QTE“追击（ついげき）”	使用罗宾击败路奇（ルッチ）
获得物品礼盒“初级食材”	使用罗击倒6名强敌	使用罗在大乱战中胜出3次	使用罗发动6次QTE“反击”
获得物品礼盒“中级食材”	使用山治发动3次必杀技	使用山治发动6次QTE“反击”	使用山治发动2次角色特殊技能
获得物品礼盒“上级食材”	使用巴基击倒500名敌人	发动3次路飞和香克斯的联手攻击	–
获得物品礼盒“初级ワ－ド强化素材”	使用娜美在大乱战中胜出3次	使用娜美击倒5名强敌	使用娜美发动8次QTE“偷窃（ぬすむ）”
获得物品礼盒“中级ワ－ド强化素材”	使用弗兰奇在强敌连战中胜出2次	使用弗兰奇发动6次必杀技	使用弗兰奇发动12次QTE“反击”
获得物品礼盒“上级ワ－ド强化素材”	使用克洛克达尔和多弗朗明哥组队胜出1场战斗	使用克洛克达尔击倒20名强敌	使用多弗朗明哥击倒500名敌人
获得物品礼盒“农场用种子”	胜出5场难度为“普通”的战斗	使用10次道具之语	–
获得物品礼盒“初级水中生物”	使用索隆在决斗中击败米霍克（ミホ－ク）	发动1次索隆和山治的联手攻击	–
获得物品礼盒“中级水中生物”	使用布鲁克在大乱战中胜出3次	使用布鲁克发动3次联手攻击	使用布鲁克发动15次QTE“回避”
获得物品礼盒“上级水中生物”	使用赤犬在决斗中击败白胡子	使用藤虎胜出5场战斗	–
获得物品礼盒“初级陆上生物”	使用乌索普胜出3场战斗	使用乌索普发动10次QTE“追击（ついげき）”	发动1次乌索普和乔巴的联手攻击
获得物品礼盒“中级陆上生物”	使用汉库克在决斗中胜出6次	使用甚平在强敌连战中胜出3次	–
获得物品礼盒“上级陆上生物”	发动3次白胡子和艾斯的联手攻击	使用白胡子击倒600名敌人	使用艾斯在强敌连战中胜出5次
获得物品礼盒“黄金アイテム”	胜出8场难度为“困难”的战斗	击倒3000名敌人	无伤胜利3次

战斗

战斗操作

按键	效果
十字键←→	切换道具
十字键↑↓	使用道具
左滑杆	控制角色移动
Y	轻攻击
X	重攻击/放弃战斗（暂停游戏时）
A	闪避/QTE/角色动作
B	跳跃
L	视角转换为角色面对方向
长按L	锁定敌人，再按一下L键取消锁定
R	发动强者之言
R+Y	1段必杀技/角色特殊技能（乔巴及布鲁克）
R+X	2段必杀技
R+A	联手攻击
R+B	角色特殊技能（仅部分角色拥有）/1段必杀技（路飞）
START/SELECT	呼出暂停菜单

注 切换操作角色/控制视角/锁定中改变锁定的对象均为下屏操作。

战斗画面

❶	锁定中的敌方强敌及其HP槽。
❷	战斗剩余时间。
❸	Break Rush指令。
❹	操作中角色。
❺	操作中角色的HP槽。
❻	操作中角色的SP槽，共有两段。
❼	操作中角色和队友，会分别显示HP槽，以及目前的增益和异常状态。直接点击可以切换操作角色。
❽	操作视角的虚拟按钮。
❾	目前可使用的道具及其说明。

进攻

轻攻击和重攻击是角色的主要输出手段。轻攻击一般都可以连打，威力较低但破绽小，连打过程中可以输入QTE（后文详述）。重攻击普遍威力高但是硬直长，出招过程中无法发动QTE。轻攻击和重攻击结合起来能够形成不同的招式，具体可以按下START键查看每位角色的“出招表（コマンドリスト）”。

本作也有系列惯例的“Break Rush”系统。将画面右方显示的指令准确输入并命中敌人的话，对应的指令就会消失。最后一条指令消失后，角色会在一定时间内大幅提升攻击力，同时也更容易让敌人陷入昏迷状态。如果在Break Rush发动之前角色倒地的话，那么之前输入的指令全部作废，会重新出现一系列指令。还有一点要注意的是，Break Rush发动所看重的是“指令”而不是“招式”，即使使出了和指令要求相同的招式，但是指令不同的话也不算数。以路飞为例，在任意下轻攻击后接重攻击都可以使出“Jet铳乱打”，但是指令为“YYX”的话，该系统就只承认在两下轻攻击后使出的“Jet铳乱打”。

QTE

A键的一般作用是进行闪避。不过在战斗中，有时画面上会出现一些指令，此时只要按下A键，就能发动相应的QTE。最常发动的QTE包括原地挡下攻击的“防御（ガード）”、完全躲开攻击的“回避（よける）”和中断敌人攻势的“反击（カウンター）”，这些也是游戏中主要的防御手段。面对攻击时是使用回避还是防御，这得看角色本身，像是学会了“二档”的路飞可以回避大部分的攻击，而笨重的大块头弗兰奇就只可以使用防御。反击则只能对一部分敌人使用，面对远程兵器和大部分强敌都无法奏效。有些角色在空中也能发动QTE，具体可以在出招表中查看。QTE指令出现时的反应时间较短，不过敌人在出招前，头上会出现黑色感叹号，转成红色感叹号时就会出手，掌握这点对适时发动上述QTE很有帮助。

除了防御QTE外，部分角色在特定状态下还可以用A键使出角色动作，在可以发动时画面上同样会有指令出现。像是乌索普和乔巴靠近倒地的敌人时可以使用追击，娜美可以对倒地的敌人进行偷窃，布鲁克能够对昏迷状态的敌人进行追击等等。有时会出现能够同时发动复数QTE的情况，按下A键后转为黄色并附有“OK！”字样的便是发动成功的QTE。

SP槽相关

当操作角色命中敌人，或者是被敌人攻击时，就会慢慢积攒SP槽。SP槽共有两段，攒满第一段时可以发动1段必杀技和角色特殊技能，攒满第二段则还能发动2段必杀技和联手攻击。

1段必杀技： 几乎所有角色都拥有的强力攻击，发动过程中角色处于无敌状态，且可以对敌人造成极大的伤害。

角色特殊技能： 只有草帽一伙的部分角色拥有的特殊技能，包括索隆、山治、乔巴和布鲁克。这些技能大多都是帮我方回血，或者赋予增益效果。

2段必杀技： 比1段必杀技威力更高的招式，只有一小部分角色拥有。

联手攻击： 必杀技有着攻击范围的限制，联手攻击则是对场景内所有敌人同时发动攻击，适合清除杂兵。发动后，操作中角色会向队友喊话，得到队友的回应后便会切换成角色特写画面进行攻击。

属性及异常状态

所有的攻击都分为打击、斩击、炎、冰、雷5种属性。每名角色都拥有相应的5种耐性。耐性越高，被相应的攻击命中时受到的伤害就越低。每名角色的起始耐性都反映出其特点，像是草帽一伙当中，雷耐性比较高的就有路飞（因为是橡胶）、娜美（精通气象学）和布鲁克（骨头不导电）。

被属性攻击命中时，有时还会陷入异常状态，像是炎、冰、雷3种属性就分别对应烧伤、冻结和麻痹三种异常状态。除此之外，游戏中还存在着不少异常状态的种类，详情参见下表。

图标	异常状态名称	说明
	烧伤	HP缓缓减少
	冻结	角色无法动弹，可连续转动左滑杆加速恢复
	麻痹	角色有时不听使唤
	浸水	能力者无法动弹，可连续转动左滑杆加速恢复
	昏迷	角色无法动弹，可连续转动左滑杆加速恢复
	中毒	HP缓缓减少
	石化	角色无法动弹，可连续转动左滑杆加速恢复
	束缚	角色无法动弹，可连续转动左滑杆加速恢复

强者之言（ストロングボイス）

冒险途中、战斗开始时或者我方角色危机的时候，我方角色之间会进行对话，之后参与对话的人都会获得相同的增益效果，比如HP回复、SP回复等等。当队友说出台词时，操作角色头顶会出现提示，按R回应就可以获得增益效果；不过有时会由操作角色主动说出台词，此时只要依照提示按下R键就可以。无论队友是谁，甚至没有队友时，强者之言都可以发动，不过，如果是彼此之间有联系的角色，有时他们会还原原作的一些对话。

道具

在斗技场中，可以使用的道具有2种。第1种是“道具之语”，斗技场中每名角色所装备的道具之语都是固定的，在选择角色时可以直接查看效果。道具之语使用后能够给操作角色以及队友带来不同的增益效果，使用后需经过一定的冷却时间才能再次使用。需要注意的是，道具之语不是使用后就即时生效，还需要待操作角色讲完台词，由于使用时机没有限制，建议在出招过程中使用。如果操作角色A使用了效果覆盖队友的道具之语，而在台词还未说完之前就切换为队友B的话，玩家需要按R键回应才能让效果在B身上生效（类似强者之言）。斗技场可用的第2种道具是气つけのお守り，每当角色战败时系统便会分配一个给玩家，最多可以得到5个，战斗胜利或放弃战斗时则清空。持有这个道具的话，陷入战斗不能时会自动回复一半的HP，即使遇上棘手的敌人玩家也可以放手一搏。

可操作角色一览

路飞

道具之语

名称	效果
“海贼王”に！！！おれはなるっ！！！！	全员：HP缓慢回复 Lv1
強ェとわかってんだから…	全员：SP回复35%

招式

指令	招式名
Y	ゴムパンチ
YY	ゴムゴムの鞭
YYY	ゴムゴムのJET铳
YYYY	ゴムゴムのJETバズ-カ
X	掴み投げ
X长按	ゴムゴムの大镰
Y连按中X	ゴムゴムのJET铳乱打
空中Y	ゴムキック
空中YY	ゴムゴムのJETスタンプ
空中YYY	ゴムゴムのJET铳弹
空中X	ゴムゴムの战斧
R+Y	ギア2武装 ゴムゴムの火拳铳
R+X	武装色硬化 ゴムゴムの象铳乱打
R+B	ゴムゴムの灰熊铳
A	向前回避
地面按A回避后Y	ゴムゴムのJET铳
地面面对敌人强攻击时A	回避
地面面对敌人弱攻击时A	反击
地面面对敌人远程攻击时A	回避
地面面对敌人炮弹时A	反弹
空中面对敌人攻击时A	回避
空中面对敌人远程攻击时A	回避
空中面对敌人炮弹时A	反弹

战术

本作的主人公，性能十分平均。身为“橡胶果实”能力者，路飞对打击和雷属性攻击都拥有比较高的耐性，面对敌人的炮弹时还可以用QTE将其反弹回开炮者。“2档”所赋予的速度使得路飞在地面和空中都能够回避大部分的攻击，地面回避后还可以用中距离的“JET铳”反击，之后可以用“JETバズ-カ”将单一敌人打飞，或者使出“JET铳乱打”对复数敌人进行攻击。面对复数的杂兵时，可以用“大镰”将敌人一网打尽，“掴み投げ”则是会抓住远处的杂兵丢向另一个杂兵，攻击力高的时候可以有效率地减少敌兵。被包围时则建议用“战斧”来打开局面。“战斧”不仅威力高，攻击范围广，还可以命中倒地中的敌人，最关键的是，杂兵被击中时会弹至空中，可以进一步追击。空中连打Y会位移很长一段距离，是追踪强敌或逃出包围圈的最佳选择。“火拳铳”有追踪性能而且有可能让敌人烧伤，能够使出必杀技时优先用这一招。

索隆

道具之语

名称	效果
しっかりしやがれ！！！	全员：必杀技攻击力上升 Lv1
见苦しくあがいてみよう…	全员：12秒内攻击力超强化

招式

指令	招式名
Y	斩击
YY	三刀流 牛鬼勇爪
YYY	三刀流 极 虎狩り
YYYY	三刀流 炼狱鬼斩り
X	一刀流 三百六十烦恼凤
Y连按中X	三刀流 龙巻き
Y连按中XX	三刀流 黑绳・大龙巻
空中Y	一刀流居合 死・狮子歌歌
空中X	一刀流居合 死・狮子歌歌
R+Y	一刀流 大辰撼
R+X	三刀流奥义 六道の辻
R+B	进攻模式（アグレッシブモード）
A	向前回避
地面按A回避后Y	三刀流 牛鬼勇爪
地面按A回避后X	三刀流 龙巻き
地面面对敌人强攻击时A	防御
地面面对敌人弱攻击时A	反击
地面面对敌人远程攻击时A	防御
地面面对敌人炮弹时A	切落
空中面对敌人攻击时A	回避
空中面对敌人远程攻击时A	防御

战术

草帽一伙的战斗员，喜欢斩人同时也喜欢时不时斩自己两刀的他，拥有比较高的斩击耐性。身为剑术达人，索隆还可以将敌人的炮弹一刀两断。其招式威力大，不过速度较慢，拥有1段SP槽后进入进攻模式可以提高速度和攻击力来改善这一情况，但是防御力会降低，要注意使用的时机。索隆的地面Y连打是速度较快的突进攻击，而插入X的话则会使出攻击范围大且持续时间长的“龙巻き”和“黑绳・大龙巻き”，攻击范围覆盖索隆的四周，可以对敌人进行连续打击，不过硬直很长。按A后再接X可以快速使出这一招，最好熟练掌握。索隆空中战完全没有优势，所以要尽量保持在地面战斗。

娜美

道具之语

名称	效果
“魔法使いちゃん”って…	全员：攻击雷属性化&属性强化 Lv1
たまには私だって…	全员：12秒内无敌
急ぎなさいよブッ飞ばすわよ！！	全员：12秒内移动速度超强化
私もう！！！ 何もいらない！！！！	自己：减少大量HP以回复队友SP

招式

指令	招式名
Y	タクト振り上げ
YY	タクト2连振り
YYY	サイクロン=テンポ
YYYY	突风ソ－ド
X	黑云=テンポ
有乌云的状态下X	サンダ－ボルト=テンポ
空中Y	タクト大振り
空中YY	サイクロン=テンポ
空中X	雷云の罠
R+Y	ブラックボ－ル 雷云=ロッド
R+X	サンダ－ブリ－ド=テンポ
A	疾退
地面面对敌人强攻击时A	回避
地面面对敌人弱攻击时A	反击
地面面对敌人远程攻击时A	回避
空中面对敌人攻击时A	回避
空中面对敌人远程攻击时A	回避
接近倒地的敌人时A	偷窃

战术

熟悉天气变化的航海士，武器是能够操纵天气的天候棒，有着不少雷属性招式，能让敌人陷入麻痹状态，同时也具有一定的雷耐性。Y连打发动速度很快，“サイクロン＝テンポ”和“突风ソ－ド”可以将敌人打飞，也可以攻击到远处的敌人，在Y连打中插入X可以直接使出“突风ソ－ド”。不过这一系列招式的攻击范围均为面前的一直线，要小心来自侧面的偷袭。地面按X可以放出乌云，再按一次X、或者放置一段时间都会降下范围性雷击，属于比较战略性的招式。面对单一的敌人，推荐使用空中YYX的连招，不仅速度快，最后的雷击还有可能让敌人麻痹。QTE“偷窃”虽然在斗技场中没有什么实际作用，不过可以用于快速接近敌人或避开攻击。

乌索普

道具之语

名称	效果
出动だ！ うおおお！	全员：移动速度上升 Lv1
援护はおれに任せとけ！！	全员：18秒内攻击附加睡眠效果
胜って！！！ みんなで一绪に…	全员：必杀技攻击力上升 Lv1
あごめんなさい	自己：32秒内不会成为敌人的攻击目标 队友：SP回复10%

招式

指令	招式名
Y	必杀 火药星
YY	必杀 火药星
YYY	必杀 绿星 デビル
X	狙击模式（狙击モ－ド）
狙击模式中Y	必杀 火药星
狙击模式中X	必杀 火の鸟星
空中Y	绿星 ヒュ－マンレ－ク
空中X	必杀 铅星
R+Y	必杀 绿星 ドクロ爆发草
R+X	必杀 绿星 冲击狼草
A	向前滚动
地面按A滚动后Y	必杀 火药星
地面按A回避后X	ウソップ粉碎
地面面对敌人攻击时A	回避
地面面对敌人远程攻击时A	回避
地面面对敌人炮弹时A	击落
空中面对敌人攻击时A	回避
空中面对敌人远程攻击时A	回避
接近倒地的敌人时A	追击

战术

狙击手乌索普的最大特点自然是远程战斗。地面按X后乌索普就会进入狙击模式，此时画面转为第一人称视角，通过左滑杆移动准星。准星下方会有一排圆点，准星在敌人身上停留一段时间圆点就会亮起，表示已经锁定，锁定后按Y会按亮起的圆点发射相应数目的“火药星”，并对被锁定的敌人进行追踪，之后亮点清零。乌索普可同时锁定多名敌人，也可以只锁定一名敌人让其吃下多发“火药星”。在狙击模式中，依然可以用QTE进行回避。

狙击模式的好处是射程远威力大，不过遇上速度快的敌人还是建议用一般模式灵活走位来应对。Y连打所使出的射击有着扇形的攻击范围，而且还可以边走边发射，虽然简单但是有效。近战的话有“ウソップ粉碎”，不过实战意义太低。除非要追打地面的敌人，否则乌索普没有什么必要在空中出招。擅长逃跑的乌索普不仅移动速度快，使用QTE“回避”时也会跟敌人拉开很远的距离，灵活地跟敌人保持距离并射击，是使用这个角色的主要思路。

山治

道具之语

名称	效果
料理人として 世界一の…	全员：HP回复24%
恋はいつもハリケーンなんだよ！！	全员：每有1名女性角色角色就回复35%SP

招式

指令	招式名
Y	蹴り
YY	横蹴り
YYY	蹴り上げ
YYYY	2连回し蹴り
YYYYY	恶魔风脚 首肉ストライク
X	地上步行
XX	粗碎
空中Y	恶魔风脚 烧铁锅スペクトル
空中YY	恶魔风脚 画龙点睛ショット
空中X	空中步行
R+Y	恶魔风脚 熟烧グリル=ショット
R+X	地狱の思い出
R+B	攻めの料理
A	向前回避
地面按A回避后Y	横蹴り
地面面对敌人强攻击时A	回避
地面面对敌人弱攻击时A	反击
地面面对敌人远程攻击时A	回避
地面面对敌人炮弹时A	反弹
空中面对敌人攻击时A	回避
空中面对敌人远程攻击时A	回避
空中面对敌人炮弹时A	反弹

战术

擅长踢击的火热厨师，拥有过人的炎耐性和特别的空中移动技巧，这使得他在空中也能够进行攻防。山治的Y连打会一边踢一边接近，单打独斗时可以缠着敌人不放，面对复数敌人时就要懂得适时转换方向了，不过其QTE“回避”是从空中逃开，不仅能够冲出重围，还能够即时进行反击，只要当心别重新跑回敌人的招式范围内即可。空中使出的“画龙点睛ショット”命中部分敌人后敌人会落地再弹起，可以小跳继续接“烧铁锅スペクトル”，对手不受身就可以一直连。山治拥有角色技能“攻めの料理”，可以帮我方全员回复HP，不过回复量并不算很理想。

乔巴

道具之语

名称	效果
医者~~~！！！ おれだ~~！！	全员：HP回复24%
うおお-！！ おれも役に…	全员：HP缓缓回复 Lv1
おれが“万能药”になるんだ！！！	全员：60秒内所有异常状态无效并解除

招式

指令	招式名
Y	头突き
YY	柔力强化 2连突き
YYY	柔力强化 回转突き
YYYY	角强化 角炮11
X	重量强化 振り上げ
XX	重量强化 ヘビ-コング
Y连按中X	角强化 樱井木
Y连按中XX	毛皮强化
空中Y	脚力强化 蹴り飞ばし
空中X	柔力强化 回转攻击
上一招之后Y	柔力强化 2连突き
R+Y	调合 治疗药
R+X	怪物强化 刻蹄 椰子
R+B	ゴムゴムの灰熊镜
A	向前回避
地面按A回避后X	角强化 樱井木
地面面对敌人强攻击时A	回避
地面面对敌人弱攻击时A	反击
地面面对敌人远程攻击时A	回避
地面面对敌人炮弹时A	反弹
空中面对敌人攻击时A	回避
空中面对敌人远程攻击时A	回避
接近倒地的敌人时A	追击

战术

由于身披毛发的缘故，乔巴的冰耐性较高，但是却不耐炎属性的攻击。虽说是队医，可以使用角色技能“调合 治疗药”为全员回复HP和解除异常状态，不过拥有7段变形的他在游戏中的表现更像是李小龙附体。Y连打起手有空隙，不过后面出招较快，最好和敌人拉开一段距离时使用。“重量强化”二连击伤害较高，可以在敌人无法动弹时使用。“角强化 樱井木”是突进技，用来突围效果拔群，而且这招可以接在Y连打、空中X或者A之后，可以依据不同的战况使出。乔巴靠近倒地的敌人时可以发起QTE“追击”，搭配必定令敌人倒地的空中Y，在面对某些动作灵活的敌人时十分好用。“刻蹄 椰子”威力高且范围广，适合清理杂兵。

选择乔巴成为队友时，当可操作角色受到攻击或陷入异常状态时，乔巴都会以强者之言的形式给其回复HP。遇上比较棘手的敌人时，建议带上乔巴。

罗宾

道具之语

名称	效果
好きなの スリル	全员：SP回复35%
すぐに终わるわ大人しくして…	全员：18秒内攻击附加昏迷效果
反省したって许さない！！！	全员：对杂兵的伤害量上升 Lv1

招式

指令	招式名
Y	八轮咲き
Y长按	三本树
YY	十轮咲き
YYY	十八轮咲き
X	五轮咲き
X长按	五轮咲き
XX	五轮咲き
空中Y	十六轮咲き
空中X	五轮咲き
R+Y	千紫万红 巨大树 スラップ
R+X	千紫万红 巨大树 ストンプ
A	向前瞬移
地面面对敌人强攻击时A	回避
地面面对敌人弱攻击时A	反击
地面面对敌人远程攻击时A	回避
空中面对敌人攻击时A	回避
空中面对敌人远程攻击时A	回避
接近倒地的敌人时A	追击

战术

食用了“花朵果实”的考古学家，绝对的杂兵杀手。地上长按X和空中X使出的“五轮咲き”都具有令复数敌人昏迷的效果，前者范围大但是硬直长，后者范围小但是安全，此外罗宾的QTE“反击”也具有让面前的复数敌人昏迷的效果。地上Y连打或“十六轮咲き”都可以同时对多名敌人进行攻击，不过需要保持一段距离，在锁定敌人的情况下，地上Y连打会直接在敌人的脚下长出手臂。“三本树”是在一名敌人脚下直接伸出巨大的手臂，可以用来对付血厚的敌人。面对倒地的敌人，罗宾也可以使用QTE“追击”，虽然一次只能追击一个，不过罗宾可以对被追击后再度落地的敌人继续进行追击。必杀技“巨大树 スラップ”是横扫一片，适合清理杂兵，而“巨大树 ストンプ”只对面前的小范围进行强力踩击，需要和目标站得比较近。

弗兰奇

道具之语

名称	效果
“アーマードおれ”！！！	全员：防御力上升 Lv1
フランキー－ ～ ～ “无敌”	全员：12秒内打击和斩击无效

招式

指令	招式名
Y	ストロング右
Y长按	ストロング右 振り回し
YY	ウエポンズ・左
YYY	フランキーロケットランチャー
上一招中Y	ロケットランチャー追加
X	スーパーなポーズ
上一招后X	フランキーファイアボール
X长按	炮台设置
空中Y	ウエポンズ・左
空中X	ウエポンズ・左
R+Y	フランキーラディカルビーム
R+X	铁の海贼 フランキー将军
A	防御
地面面对敌人强攻击时A	防御
地面面对敌人弱攻击时A	反击
地面面对敌人远程攻击时A	防御
地面面对敌人炮弹时A	反击
空中面对敌人攻击时A	防御
空中面对敌人远程攻击时A	防御

战术

改造人弗兰奇由于全身改造的缘故，对斩击和打击都有着一定的耐性，而且体内还藏着各种武器，使用Y连打可以将它们使出来，而且有着很高的杀伤力，发射时旋转左滑杆可以扫射敌人。Y连打过程中还可以插入X使出各种变态姿势，能够加强招式的威力，可谓尽显变态本色。用出变态姿势之后，再按X便会喷出火球，这招攻击范围大且威力不俗，适合对付杂兵。空中的两招“ウエポンズ・左”都能够对倒地的敌人进行强力打击。长按X的话弗兰奇会设置炮台，任何角色只要靠近炮台按A便可以进入，之后进入第一人称视角，和乌索普的狙击模式一样，左滑杆移动准星，Y、X、A则是开炮，射完10发炮弹或者按B就能退出，炮台也会解体。炮台本身能够承受一定程度的伤害，对某些强敌时可以躲在里面避过必杀技。面对炮弹时，弗兰奇可以发动QTE“反击”直接冲到开炮者身边。“フランキーラディカルビーム”虽然是发射激光，但是射程不是很远。“铁の海贼 フランキー将军”则是清理杂兵的利器，对上强敌反而不是很有优势。

布鲁克

道具之语

名称	效果
私の音乐は“力”を…	全员：攻击力上升 Lv1
お守りします！！ 命にかえても！！！	全员：防御力上升 Lv1
テヤマスイーが震えますねー！！！	全员：攻击冰属性化&属性强化 Lv1
死んだフリしてましょう	自己：32秒内不会成为敌人的攻击目标 队友：SP回复15%

招式

指令	招式名
Y	斩击
YY	前奏曲オフエル
YYY	辻切り
YYYY	魂の葬剑
X	演奏
X长按	眠り歌・フラン
空中Y	酒樽舞曲・ルミーズ
空中X	飞燕ボンナバン
R+Y	NEW WORLD
R+X	掠り歌 吹雪斩り
A	疾退
地面面对敌人强攻击时A	回避
地面面对敌人弱攻击时A	反击
地面面对敌人远程攻击时A	回避
空中面对敌人攻击时A	回避
空中面对敌人远程攻击时A	回避
接近昏迷或倒地的敌人时A	追击

战术

只剩一副骨头的布鲁克，沐浴过黄泉之风，所以对雷和冰都有着耐性。身为音乐家的他在战斗中也可以演奏，和罗宾类似，“眠り歌・フラン”及QTE“反击”都拥有让复数敌人昏迷的效果。靠近昏迷的敌人时，布鲁克还可以使用QTE“追击”，是布鲁克地面战中比较强力的招式。“魂の葬剑”能够将敌人冻住，但是“辻切り”出招时会不断移动，所以要拉远一点距离再使出才能命中。布鲁克在地面使出QTE“回避”时会倒在地上灵魂出窍一段时间，期间无法操作，而且起身时可能刚好撞上敌人之后的攻击。和地面比起来，布鲁克在空中比较强力，“酒樽舞曲・ルミーズ”是对同一方向的连续突刺，还可以连打；“飞燕ボンナバン”则是向着地面发动的突刺，可以追打倒地的敌人，将其打飞至空中。布鲁克还拥有角色特殊技能“New World”，发动后布鲁克会开始演奏，被乐曲覆盖的同伴会同时提升攻击力、防御力以及速度，但是这一曲的演奏时间极长，在战斗中使用往往都是沦为敌人的活靶。

罗

道具之语

名称	效果
弱ェ奴は死に方も选べねェ	全员：60秒内所有异常状态无效并解除
气を乐にしろ すぐに终わる	全员：攻击力上升 Lv1

招式

指令	招式名
Y	斩击
YY	斩击
YYY	シャンブルス
X	メス
空中Y	空中回转斩り
空中X	地面碎き

指令	招式名
R+Y	タクト
A	向前瞬移
地面面对敌人强攻击时A	回避
地面面对敌人弱攻击时A	反击

战术

与路飞同属“最凶恶世代”的“死亡外科医生”，在最新的漫画剧情中正与路飞同行。原作中霸道的“手术室”能力在游戏中只得到了部分还原，“シャンブルス”可以让罗周围的敌人全部头部爆炸，而“タクト”则会让罗面前的地面隆起。抛开还原度不说，罗的招式简单但是性能不错。Y连打起手速度很快，但是“シャンブルス”好用的同时硬直也长，根据战况可以接上“メス”——一招速度很快的突进技——来将面前的敌人打飞。“空中回转斩り”打击面广速度也快，担心落地时遭到偷袭则接上“地面碎き”来收招，后者同时还能对倒地的敌人进行追击。

艾斯

道具之语

名称	效果
一度向き合ったら おれは…	全员：攻击炎属性化&属性强化 Lv1
行仪の悪イ野郎がいるな…	全员：18秒内冰属性攻击无效

招式

指令	招式名
Y	パンチ
YY	3连キック
YYY	阳炎
X	火拳
空中Y	阳炎
空中X	火柱
R+Y	大炎戒 炎帝
A	向前瞬移
地面面对敌人攻击时A	回避
地面面对敌人远程攻击时A	回避

战术

身为“燃烧果实”能力者，艾斯的所有攻击都附带炎属性，炎耐性也十分高。“パンチ”起手快，“3连キック”一边旋转一边攻击十分适合缠斗，“阳炎”则是距离很长的突进技还能在空中使出，无论机动性或者威力都十分优秀。“火拳”是远距离飞行道具，可以通过蓄力提高威力及飞行距离。“火柱”可以对空中、地面和倒地的敌人造成伤害，不过硬直比较长，要提防敌人的对空招式。不得不提的是艾斯的必杀技“大炎戒 炎帝”，拥有极高的威力和超大的攻击范围，对杂兵或对强敌时都十分好用。

甚平

道具之语

名称	效果
安心せい！！ わしがおる！！！	全员：12秒内打击无效
もとより命などくれてやる…	全员：必杀技攻击力上升 Lv1

招式

指令	招式名
Y	鲛瓦正拳
X	枪波
X长按	舞大鲛
空中Y	海流一本背负い
空中X	间欠泉
R+Y	鱼人空手奥义 武赖贯
A	向前滚动
地面面对敌人强攻击时A	回避
地面面对敌人弱攻击时A	反击
地面面对敌人远程攻击时A	回避
地面面对敌人炮弹时A	反击

战术

原“王下七武海”之一的鱼人“仁侠甚平”，可以使出许多水属性攻击，让能力者陷入浸水状态，不过也因此对雷属性攻击比较弱。甚平的招式大开大合，也甚少有连招，不过攻击力之高可以排进三甲。“鲛瓦正拳”是突进技，锁定敌人会准确根据敌人位置突进，可在杂兵中直取目标首级，不过攻击范围比较小。“枪波”则是起手相当快的飞行道具，出招后的硬直可以按A用滚动取消，对上能力者时连发这招，若将其击倒则可以接上之后的“舞大鲛”。“舞大鲛”是鲨鱼形状的飞行道具，有一定的追尾效果，连打X的话最多可以放出三条。这一招威力相当高，但是准备时间也长，如果面对着一大群杂兵还是尽量别用这招。甚平的两个空中招式“海流一本背负い”和“间欠泉”，一个是落地后将身边的敌人卷进来进行攻击，另一个是在敌人脚下制造喷泉，但是由于出招时间过长，一般都是沦为敌人的活靶子。

巴基

道具之语

名称	效果
このままで终わる男と…	全员：HP缓缓回复 Lv1
ハデに死ねェ–っ！！！	全员：必杀技攻击力上升 Lv1
世界よ 觉悟しろ！！！	自己：一段时间内SP无限 队友：SP回复15%
おれ样が切れるかバカ者…	全员：12秒内斩击无效

招式

指令	招式名
Y	ナイフ投げ
YY	ナイフ投げ
X	特制マギ–玉
空中Y	バラバラせんべい
空中X	バラバラフェスティバル
R+Y	バラバラフェスティバル
A	向前移动一段距离
地面面对敌人攻击时A	回避

战术

在“新世界篇”之前一直都是纯粹的搞笑角色的巴基，如今已是传说中的海贼“千两道化”，不过其实力在游戏中倒是没有什么长进。吃了“分裂果实”能让身体四分五裂的他，同样具有对斩击的耐性。地面Y连打可以快速放出3柄飞刀，连续使用可以牵制敌人并逐渐削减其HP，待敌人靠近时再伺机用“特制マギ–玉”或者跑开继续用飞刀。“特制マギ–玉”虽然是威力很高的飞行道具但是速度很慢，而且使出后在爆炸前都不能出第二发，所以只能在近距离且必中的情况下使用。“バラバラせんべい”是突进技，而空中X的“バラバラフェスティバル”是会持续到地面、对角色四周进行攻击的招式。巴基的必杀技是空中X的强化版，只要呆在目标周围发动就能将其卷入漩涡中，搭配道具之语“世界よ 觉悟しろ！！！”可以轻松屈死敌人。

汉库克

ハンコック

道具之语

名称	效果
わらわに见惚れるやましい…	全员：SP回复35%
わらわは… 何をしようと…	全员：随机强化 Lv1
わらわコワイ…	自己：32秒内不会成为敌人的攻击目标 队友：SP回复10%

招式

指令	招式名
Y	芳香脚
YY	芳香脚
YYY	芳香脚
X	虏の矢
X长按	虏の矢
空中Y	空中蹴り
空中X	蹴り入み

指令	招式名
R+Y	メロメロ甘风
A	疾退
地面面对敌人强攻击时A	回避
地面面对敌人弱攻击时A	反击

战术

女帝最特别的地方就是能够让敌人陷入石化状态，“虏の矢”和必杀技“メロメロ甘风”都具有这种效果，前者可以蓄力调整方向并同时命中数名敌人，后者可以一边出招一边转向或者让一名敌人全部打下。地面Y连打的“芳香脚”会一边旋转移动一边出招，同样是十分适合缠斗，不过面对大批杂兵时容易被偷袭。“空中蹴り”可以在空中进行突袭，若是将敌人击倒在地则接“蹴り入み”追打，后者一般不单独出招，因为落点难以掌握。利用QTE“反击”释放出小范围霸气，或拉开距离将敌人石化后伺机而动，是女帝的基本战斗思路。

香克斯

シャンクス

道具之语

名称	效果
邪魔するならこっちも…	全员：18秒内攻击附加昏迷效果
どんな理由があろうと！！…	全员：12秒内移动超强化

招式

指令	招式名
Y	突き
YY	回转斩り
X	天を割る斩击
XX长按	SP回复
空中Y	切り上げ
空中X	叩き割り

指令	招式名
R+Y	霸王色の霸气
A	突进
地面面对敌人强攻击时A	防御
地面面对敌人弱攻击时A	反击

战术

四皇之一的香克斯，算是用法上比较特别的角色。他没有1级必杀技，而2级必杀技“霸王色の霸气”无论是攻击力还是攻击范围都十分霸道，战斗时应努力蓄满SP槽，此时就要用上招式“SP回复”了。“SP回复”的指令虽然是XX，不过可以直接在“回转切り”、“天を割る斩击”和“叩き割り”后按X使出，香克斯会掏出酒碗开始喝酒并补充SP。期间按住X就能一直喝，不过这个过程中是毫无防备的，也无法使用QTE，要注意适可而止。“突き”连上“回转切り”，不仅速度快而且范围大，不过收招有硬直，需要回避取消。“斩り上げ”是速度很快的斩击，能够把敌人挑飞，之后可以再接“叩き割り”进一步扩大伤害。

克洛克达尔

クロコダイル

道具之语

名称	效果
おまえを目障りな“敌”と…	全员：18秒内攻击附加中毒效果
これ以上こいつらの思い…	全员：12秒内无敌

招式

指令	招式名
Y	钩爪斩り
YY	砂漠の大剑
YYY	砂岚
X	三日月型砂丘
空中Y	砂岚「重」
空中X	砂漠の金刚宝刀

指令	招式名
R+Y	砂漠の宝刀
A	向前瞬移
地面面对敌人攻击时A	回避
接近倒地的敌人时A	追击

战术

克洛克达尔的弱点是不能沾水，这也导致冰属性攻击成为了他的弱点，而原作中能够将水分吸干这一点没有在游戏中体验出来。不过这并不妨碍克洛克达尔成为又一名杂兵杀手。克洛克达尔的攻击速度普遍较慢，不过出招时间长的同时也方便玩家掌握QTE发动时机，“砂岚”、“三日月型砂丘”、“砂岚「重」”及“沙漠の金刚宝刀”都是对面前的复数敌人同时进行攻击的强力招式，尤其“三日月型砂丘”更是横扫一大片。“三日月型砂丘”和“砂岚”均需要拉开距离使用，而“砂岚「重」”则可以接“沙漠の金刚宝刀”对敌人进行双重打击。克洛克达尔可以对距离较远的倒地敌人进行QTE“追击”，而且伤害颇高。其QTE“回避”会消失一段时间并进行长距离位移，既安全又方便玩家进行下一轮进攻。

白胡子

白ひげ

道具之语

名称	效果
おれァ“白ひげ”だ！！！	全员：12秒内防御超强化
おれと共に来る者は 命を…	自己：减少大量HP以回复队友SP

招式

指令	招式名
Y	振动の拳
YY	薙刀－薙ぎ拂い
X	薙刀－振り下し
XX	振动の拳
B	震脚

指令	招式名
R+Y	地面隆起
A	防御
地面面对敌人攻击时A	防御

战术

前“世界最强的男人”，在游戏中也是一名相当独特的角色，其如大山一般的身躯让队友和敌人都显得十分渺小，因此白胡子无法使用跳跃和回避，没有硬直也不会倒地，而且攻击可以直接命中在空中的敌人。可能因为原作中与赤犬曾奋力一战，所以白胡子被设定为拥有极高炎耐性的角色，但是中了其他属性的攻击时依然很受伤，要及时使用QTE“防御”。“薙ぎ拂い”可以把周围的敌人一扫而空，十分爽快，为主力输出技能。与此相对的，X使出的两招硬直长且攻击范围小，不推荐使用。

赤犬

道具之语

名称	效果
悪は可能性から根绝やしに…	全员：12秒内攻击超强化
わしは“火”を焼き尽くす…	全员：18秒内炎属性攻击无效

招式

指令	招式名
Y	マグマパンチ
YY	大マグマパンチ
X	大喷火
空中Y	突进パンチ
空中X	垂直落下パンチ
R+Y	地面隆起
A	突进
地面面对敌人强攻击时A	防御
地面面对敌人弱攻击时A	反击

战术

“岩浆果实”能力者，拥有极高的炎属性耐性。攻击力极高，但是动作的迟缓程度和白胡子不相伯仲，因此操作方法也比较特别。对付数量众多的杂兵时，建议采用QTE“反击”战术，以速度快且全身无敌的反击来攻击，凭借其攻击力和攻击范围，削减敌人数量不成问题。当杂兵数目较少时，便可以拉开距离使用地面招式“大喷火”或空中招式“突进パンチ”、“垂直落下パンチ”，“大喷火”起手慢，后面两招则是出招后硬直长，不过能确切地击倒敌人的话也不成问题。“マグマパンチ”是突进技，起手很快但是到伤害判定的间隔比较久，比起走路，用这个来靠近敌人效果会好一些。和强敌单挑时，要贯彻“防守反击”战术，速度上的劣势，靠着切实的一击所造成的伤害便可以弥补。最后不得不提的是必杀技“流星火山”，伤害高且攻击范围大，不过切记要面对敌人使出否则会打不中。

藤虎

道具之语

名称	效果
见えねェ事もまた一兴	全员：随机强化 Lv1
何とも往生际の悪ィこって…	全员：SP回复35%

招式

指令	招式名
Y	拔刀术
Y长按	拔刀术
YY	辻切り
YYY	重力波
X	拔刀术
X长按	拔刀术
空中Y	空中居合术
空中X	重力波
R+Y	陨石落し
A	防御
地面面对敌人强攻击时A	防御
地面面对敌人弱攻击时A	反击

战术

在“新世界篇”新登场的海军大将，本作也是其首次在游戏中登场。身为剑术达人，按Y和X均可使出“拔刀术”，且都可以长按蓄力来提高招式威力。两招的区别在于Y“拔刀术”出招时会踏步，且可以接上“重力波”；X“拔刀术”是原地发动的，威力比较高但是硬直长且不可取消。除了剑术外，藤虎还有另一样武器：重力，可以让小范围内的敌人直接趴地上。地面“重力波”出招时间较长，但是具有一定的追踪效果；空中“重力波”则只能向正下方出招；发动QTE“反击”时，藤虎也会用重力波让出招者及其附近的敌人一起趴下。所以在杂兵战时也可以考虑QTE战术。“陨石落し”会招来陨石，和赤犬的“流星火山”十分相似。

多弗朗明哥

道具之语

名称	效果
手间取らせんじゃねェよ…	全员：对杂兵的伤害量上升 Lv1
胜者だけが正义だ！！！	自己：一段时间内SP无限 队友：SP回复15%

招式

指令	招式名
Y	五色丝
YY	五色丝
YYY	五色丝
X	寄生丝
空中Y	超过鞭丝
空中X	空中ダッシュ
R+Y	地を裂く大斩击
A	突进
地面面对敌人攻击时A	回避

战术

斗技场的BOSS，目前漫画最新剧情的黑幕，“丝线果实”能力者。Y连打所释放出来的“五色丝”，攻击范围覆盖空中和地面，伤害高，射程远，可谓是十分符合BOSS身分的招式，不过出招过程中自身也是毫无防备的，要小心飞行道具以及避开了攻击的敌人。“寄生丝”会让敌人陷入束缚状态，不过出招时间略长，而且敌人只要保持移动就能躲过，建议在强敌战中看准时机使用。在地面发动QTE“闪避”后，多弗朗明哥会飞到空中，此时可以用Y使出“超过鞭丝”对敌人进行反击，又或者用“空中ダッシュ”跑开。“地を裂く大斩击”其攻击范围可以覆盖半个斗技场，配合其道具之语“胜者だけが正义だ！！！”简直就是杂兵的恶梦。

斗技场攻略

下面将列出直到斗技场通关为止，所有必经之战的打法，供各位玩家参考。

参加试验

判断路飞和罗的队伍有没有参赛资格的战斗，对手是30个普通杂兵，可谓毫无难度。场地的边缘没有护栏，杂兵被轰到水里会直接挂掉，利用这点可以轻松通过试验。

C→B升级战（第一回）

对手是索隆和山治，我方则建议用路飞和乔巴应战。路飞锁定相对速度较慢的索隆，并用“战斧”与其展开空中战。攻击时要留意有没有出现QTE“回避”的提示，要小心山治从其他方向偷袭。将索隆解决后，再合力搞定山治即可。

B→A升级战（第一回）

这一战会对上海军大将藤虎，不过并不需要将其完全击败，将其HP削减到一定程度就会发生剧情。鉴于藤虎最有威胁的招式就是“重力波”，这场战斗建议派上有远程攻击的角色。如果玩家坚持用近战角色，则要注意“重力波”只会出现在藤虎前面，在其后方攻击是相当安全的。不过，即使在后方，“重力波”出现时依然会出现QTE的提示，不要一不留神自己冲进了“重力波”的攻击范围。藤虎使出必杀技后，到陨石落下有一段时间间隔，此时要看着地上的影子判断落点并尽量远离。

C→B升级战（第二回）

对于已经熟悉了战斗的玩家，这一次战斗派上了超豪华阵容“新旧王下七武海”。玩家必须连续进行5场战斗，角色方面建议派上艾斯，其机动性和飞行道具可以克制部分对手；另外建议再带上乔巴，毕竟输了就要从头打起，还是带个能回复HP的队友比较安心。

VS巴基：巴基的攻势并不凌厉，绕到其背后就可以任意鱼肉他。两下飞刀之后往往会放出“特制マギ-玉”，要留神躲避，如果我方操作角色为路飞、乔巴或山治的话，可以发动QTE“反弹”令其受到巨大伤害。巴基发必杀技的频率较高，有飞行道具的话击中他可以轻松打断，不然从空中跳进漩涡里打断他也是个办法。

VS汉库克：汉库克近战及中距离的攻势都十分猛烈，但是拉远一点距离用飞行道具攻击她就毫无办法了。当然不用这么赖的打法，和她近距离战斗也不会太难，注意避开她的“虜の矢”和“メロメロ甘风”，不要被石化就好。

VS米霍克：世界第一的剑士，被其斩击砍中可不是说笑的，不过只要避开就好了。其攻击十分有节奏，玩家保持近身打两下然后按QTE“回避”或“防御”的节奏基本可以无伤，或者直接绕到其身后就可以肆无忌惮地出招了。米霍克的必杀技分为两段，第一段会释放出剑气，被命中的话就会动弹不得，要遵照QTE闪开；第二段会高高跃起然后斩下来，只要跑到米霍克侧面区域并保持移动就不会被砍中。总体而言，只要掌握了规律，就是个很容易对付的强敌。

VS甚平：对上甚平，比起进攻，要优先保证自己安全，毕竟其攻击力高，而水属性的招式又是能力者的恶梦。甚平最有威胁的招式就是枪波，这招速度太快，射程又远，还能抵消我方的飞行道具，当甚平连发时记得用侧移而不是QTE来回避。同样的还有放出鲨鱼的“舞大鲛”，用QTE闪避的话有时会刚好撞到枪口上。其他招式大多都可以用QTE回避，然后待其硬直时趁机输出。甚平的必杀技和作为可操作角色时有点不同，首先会释放漩涡，然后跳起，落下后会在面前释放一列水柱，被水柱打到天上的话，基本上就非死即重伤了。关键就是看准其落点避开水柱，之后就没什么问题了。

VS克洛克达尔：克洛克达尔的招式比较慢，换句话说只要掌握了其节奏就相当好躲，只要不贪刀无伤解决也没什么太大问题。惟一的问题在于其闪避时会移动相当远的距离，近战角色可能会疲于奔命，如果之前的战斗中耗掉了太多的时间的话，这一战就会很紧迫。

B→A升级战（第二回）

这一战会同时对上两名海军大将：青雉（青キジ）和赤犬。青雉的攻击方式比较单一，只会横冲直撞，只要不靠近他就不会被冻结；而赤犬因为没有了地利，也变得比较老实，招式同样以突进和飞行道具为主。不过，赤犬的攻击力比较高，正所谓“宁挨青雉三剑，莫中赤犬一拳”。玩家最好第一时间将威胁比较大的赤犬解决。小编推荐玩家使用甚平，拉开距离后用“枪波”可以打得青雉和赤犬干着急，角度好的话还能同时命中两人。有机会还可以放出“舞大鲛”来扩大伤害。

决胜战

最后一场玩家要连战藤虎和多弗朗明哥。

VS藤虎：藤虎的攻击方式与之前相比没有太大变化，不过玩家在操作角色上的选择丰富了许多。建议玩家依旧选择乌索普或甚平等擅长远距离攻击的角色，当藤虎袭来时还能够用QTE“回避”继续拉开距离。

VS多弗朗明哥：多弗朗明哥的丝线的射程及攻击范围太广，拉开距离的话会很危险，其身边及身后反而比较安全，因此建议选择路飞、艾斯或山治等缠斗能力比较好的角色，看到其拉开距离时第一时间跟上去。当多弗朗明哥出招时需要看准时机按下QTE，过早或者过迟都会中招。当多弗朗明哥跳到空中时，就是要出必杀技的时候，这一招伤害高范围广，且不能用QTE回避，玩家必须站在多弗朗明哥附近自行闪躲：多弗朗明哥的第一波是向前的攻击，需要站在其身下；第二波则是向后的攻击，需要站在其前方的位置才能安然无恙；第三波要紧贴多弗朗明哥站在其侧面。读懂了多弗朗明哥的招式后，将其击败也只是时间的问题。

BOSS对策

在斗技场中，会遇到游戏中所有的强敌。制霸斗技场模式后，在“决斗”中更是可以直接指定强敌来进行战斗。这种情况下，强敌往往会在自己的主场应战，而其招式也会产生一定的变化。下文将对游戏中部分强敌的招式及应对方法进行讲解，招式没有太大变化的可操作角色，以及在前文“斗技场攻略”中提到过的强敌便不再赘述。

罗

罗的招式基本上和作为可操作角色时别无二致，只是增加了原作出现过的新招“混乱空间”。这招只能拉开距离回避，即使用QTE“防御”挡下也会中招。中招后，玩家操作的角色会和队友交换身体。之后玩家就只能操纵队友的角色，并且只能移动、按Y键攻击和跳跃，无法做出其他任何行动。万一中招，最好和罗拉开距离，静待恢复原状。没有队友时，罗也不会使用这一招，不过这一招拉开距离后就没有杀伤力，而罗会持续出招一段时间，有远程攻击招式的话可以趁机偷袭。

艾斯

艾斯的招式只有必杀技“大炎戒 炎帝”产生了变化：本是在地面投掷出去的大火球，变成了从空中投下。艾斯发动必杀技时，身体四周的地面会发光，如果站在发光的范围内就会陷入硬直，之后便不得不硬接下其必杀技。当看到其发动必杀技时应第一时间远离，即使开始播放必杀技动画也要保持移动，这样一来，待硬直恢复后有可能逃到安全地带，避开艾斯的攻击。

克洛克达尔

克洛克达尔的主场是广阔的沙地，其擅长的远距离移动会让玩家更加疲于奔命，此时最好静待其自己杀过来，闪过后再伺机反击，或者带上乌索普用狙击模式。主场作战时，克洛克达尔的必杀技会产生变化，他会飞到屋顶上，然后在场地中间砍出一个深渊，直接将场地分成两半。不过这一招有很长的出招时间，玩家只要跑到场地的边上就可以避开。之后克洛克达尔会自己来到玩家所在的场地，在狭小的空间内和玩家展开激烈的攻防。一段时间后，他又会飞到深渊上方，用沙尘暴将场地复原，注意，沙尘暴也是有杀伤力的，要尽量远离深渊。

艾涅尔

曾经让路飞一行人吃尽苦头的神·艾涅尔（エネル），拥有在自然系果实当中也可称之为“无敌”的雷电之力。他这次从一开始就会以“2亿·雷神”的姿态出现，而玩家只能在下落的平台上应战。在可操作角色当中，具有较高雷耐性的只有路飞、娜美和布鲁克。在战斗中，只有当艾涅尔靠近平台时，攻击才能对其造成伤害。如果对艾涅尔的头部进行攻击，可以将其打出硬直。

万雷：战斗中一直都会有雷击，不过当艾涅尔张开双手时，就会使出连续5发的雷击，用QTE可以避过。当艾涅尔的HP减少时，雷击的次数也会增加。

神之制裁：艾涅尔会拉开距离，然后伸出拳头发出雷电。当其HP减少到一半时，发出雷电后还会进行横向的扫射。虽然可以用QTE避开，但是要求时机把握得十分精准，跳起然后进行横向移动的话，会比较容易躲过。

放电：艾涅尔若是突然消失，接下来便是这一招，他会用手掌压住地面，一段时间后就会释放电击。电击的范围很大，而且越靠近手掌伤害越高。跳到空中可以回避伤害。

捕捉：HP降到一半左右时就会开始使用这一招。艾涅尔会消失到远处，然后突然冲过来抓住角色。被抓住的话会被电击及压向地面，虽然这招不会致死，但是会让角色受到很大的伤害。当他开始向我方冲过来时跳起，就可以成功回避这一招，而且可以趁他硬直时进行输出。

路奇

最强谍报机关CP9中历代实力最高的罗布·路奇。战斗的场景是原作中路飞和路奇决斗的地方，背景中还有屠魔令叫来的军舰，可谓高度还原。同样得到还原的还有路奇作为动物系果实能力者的高速，出招时间过长的招式基本上都不可能命中他。即使在玩家的猛攻之下让其陷入硬直，耗时太长的必杀技也最好不要拿出来用。好在其攻击虽然眼花缭乱但是很有规律，玩家只要见招拆招也能削减其不少HP。

炮击：一开战路奇就会用热情的炮击对玩家进行洗礼。炮击会从路奇的方向逐渐向玩家靠近，而且没有QTE指令可以回避，必须看准炮弹的落点自行躲避。废墟的左右两侧是火力比较松散的地方。每当路奇陷入硬直之后，他就会用这招进行报复。

岚脚“豹尾”：在地面单脚站立，然后就会放出漩涡般的飞行道具。可以用QTE回避，或者直接用空中战接近也可以。

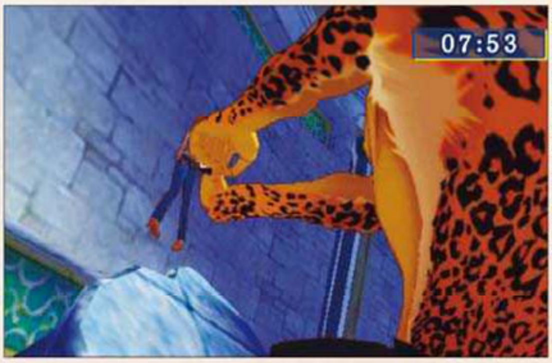
剃：CP9的“六式”之一，高速移动技巧，只是碰到了也会伤血。如果HP剩余不多要当心被蹭血。

爪压：使用剃的过程中，路奇会时不时地停下来用这招攻击。攻击只有1发，也并不难躲避，就算被打中也不会特别伤。

指铳“斑”：当路奇使用蹲踞式起跑的姿势时，就表明接下来要用这一招了。路奇会瞬移到玩家操作的角色身后，并连续使用指铳攻击，若是中招了就会损失很多HP。好在这一招是可以用QTE“反击”来中断的，如果是没有“反击”能力的角色，只要拉开距离也可以避开。

岚脚“凯鸟”：“斑”结束后，路奇就会跳上空中使用这一招，他会连续地放出鸟状的飞行道具。虽然可以用QTE来回避，但是接连不断的攻击有时很难躲开，倒不如一直保持侧向移动来得简单。随着HP的减少，路奇所放出的飞行道具的数量也会增加。这招结束后，他会落地使用“岚脚‘豹尾’”，重新进入新的循环。

六王铳：路奇的HP降到一半左右时，就会使用这一招。他会首先用一个回旋踢让身边的角色陷入硬直，然后变瘦，之后从海的一侧沿着中线突进，将位于中线上的角色按到墙上使用这招。如果陷入硬直又不幸位于中线上那就基本告别这个世界了。预防措施就是和路奇保持一定距离，以及看到他变瘦时要立刻远离中线。



瓦波尔

前磁鼓王国国王、“吞吞果实”能力者瓦波尔，在原作的敌人当中也算是弱得数一数二的弱者。他有个棘手的地方，就是比较难打出硬直，纵使有空隙，击中他后他很快就会向着玩家突进，只有看准其完全停下来的时机，才能够稳定地进行输出。

吞吞突进：张着大嘴一边嚼一边突进的招式，会连续突进好几次，有一定的追踪性，可以用QTE回避开。如果其突进一直都没有命中的话，瓦波尔就会站在原地左顾右盼，此时是输入的绝好时机。

雪国名物“雪化妆”：瓦波尔会藏身于好几个雪堆当中，然后突然袭击附近的角色。不过仔细观察雪堆的话，会发现其中一个会动，只要靠近该雪堆就可以在其出招前进行反击。不过反击后他很快就会再次突进，记得及时用QTE避开。如果不小心被其吞进嘴里，需要快速摇动滑杆来逃脱，有同伴的情况下可以指望一下同伴的救援。

霍迪

“新鱼人海贼团”的霍迪·琼斯（ホ-ディ·ジョ-ンズ）的战斗方式结合力量与卑鄙为一体，在“决斗”及“强敌连战”以外，战斗中其身边会有一大群鱼人追随，对战斗产生妨碍。不过他并没有太多的招式，也没有必杀技，算是比较好对付的强敌。战斗中可以完全不理会杂兵，专心对付霍迪即可。

斩鲛：霍迪一边旋转身体一边突进的斩击招式，会连续使用三次，而且会不分敌我地给予伤害。威胁不是很高，用QTE应对即可。

鱼人柔术 水心 群鲛：和甚平十分类似的招式，会放出三个带追尾效果的鲨鱼型飞行道具。能力者如果被击中的话，会陷入浸水的异常状态。

鱼人空手 海太鼓：敲击地面，然后在我方角色脚下喷出水柱。这一招只要保持移动就可以避开。

鱼人肉盾：当霍迪身边有其他鱼人存在时就会使用的技巧，他会挟持一名鱼人作为肉盾。如果此时玩家对其进行攻击的话，就会受到强力的反击。不过使用远距离的招式就没有问题。

凯撒

凯撒·库朗（シ-ザ-·クラウン）会带着其生物兵器斯迈利（スマイリ-）迎接玩家。凯撒平时会呆在斯迈利头上，只有跳跃攻击可以打中他，不过，利用凯撒的攻击、或者用操作角色的火属性招式引爆斯迈利面前的史莱姆的话，斯迈利会受惊然后把凯撒摔到地上，此时就是输出的最佳时机。

瓦斯响板：追踪性的定点攻击。即使不根据提示用QTE应对，离开原有的位置也可以避开。出招时凯撒会挥舞一只手臂。

瓦斯喷枪：释放出一直线的雷射光，可以用这一招来引爆史莱姆。根据提示用QTE应对，或者侧向移动就能够躲过。出招时凯撒会交叉手臂。

斯迈利突进：战斗开始时，以及上面两招合计使用四次后，斯迈利就会突进，站在其面前就会被撞开，只要跑到场地两侧就没事。

死亡国度：HP减少到一半左右才会开始用这一招。天空会掉下巨大糖果，约10秒过后斯迈利就会吞下它，然后释放出几乎弥漫整个战斗场地的毒气，吸入毒气就会陷入石化+中毒的状态。破坏掉糖果可以中断这一招的发动，前提是距离糖果比较近且拥有能在短时间内造成大量伤害的招式，否则应第一时间跑到斯迈利侧面的位置。

青雉

与青雉单打独斗时，他的攻势也没有太大的变化，依然是以突进技，和闪到身边的冰剑为主。只要留意QTE的提示就可以应付。不过，单人状态下，有时他会突然消失，然后全身覆盖着冰霜出现，若是站在其身边就会被其必杀技冻住，此时应第一时间远离。因为必杀技的范围不是很大所以也不用跑太远，这样一来躲过后还可以即时进行反击。

黄猿

身为“闪光果实”能力者的他，拥有光一般的速度和肆无忌惮的激光，可谓战斗力爆表。虽然游戏中其招式不多，但是出招时往往自带防护罩，此时无法伤其分毫。建议用道具之语积蓄SP，然后在其处于无防备状态时一口气进行输出。

激光连射：从指尖射出激光，然后在目标地点产生范围不小的爆炸。这招不能用QTE躲过，只能看着其手指的方向自行躲闪，而且这招对近身的角色是无效的，拉近距离也是个不错的选择。

八咫镜：黄猿身边会产生防护罩，此时无法对他进行攻击。他手中发出的光线会在场地中形成一定的轨迹，之后他会沿着轨迹进行移动。如果有角色挡在其移动轨迹上，他会即时用“天丛云剑”进行攻击，攻击可以用QTE对应。

八尺琼勾玉：黄猿会浮上半空，然后释放光线对场地内进行扫射。这一招无法用QTE回避，建议玩家跑到与其相对的另一侧，这样就可以观察到光线，当光线靠近时就跳起闪过。

赤犬

虽然在斗技场中玩家也领教过了赤犬的招式，不过有着主场优势的他，会使用特别的招式。比如进入熔岩状态，当玩家对他进行攻击时，就会直接被烧伤。引诱赤犬攻击场地周围的冰山的话，会喷出水柱，赤犬被淋湿的话会解除熔岩状态并陷入硬直。不过如果我方角色同样是能力者，一不小心被弄湿的话也会毫无作为。

突进之拳：跳起并从空中进行下压攻击，比较棘手的是会连续使用5次左右。这段期间最好放弃攻击专心进行回避。

流星火山：赤犬会从战场转移到火山顶部，然后喷出许多熔岩。玩家要避开地面发光的地方来闪开攻击。最后赤犬还会使出特大范围的最后一击，从出现到能够躲避的时间比较短，即使不能完全避开，也要避免在中心点正中此招。

冥狗：HP降到一半左右会追加这一招，赤犬会消失然后从地面钻出来对路飞进行攻击。这招可以用QTE回避，也可以保持移动来躲过。

香克斯

香克斯会频繁使用“突き”+“回转斩り”，如果角色往后回避了第一招，那就会被第二招击中，这个需要留意。此外，“天を割る斩击”出招时会附加霸气，霸气会让操作角色硬直，如果玩家发现香克斯没有拔剑就向着操作角色走过来，那就表明接下来要出这招了，应第一时间逃开。

白胡子

白胡子的招式没有什么太大变化。不会挡也不会躲的白胡子会一直承受玩家的攻击，如果输出够高，可以让白胡子陷入单膝跪地的硬直状态，不过其恢复时会以“振动之拳”+“薙刀－薙ぎ拂い”进行反击。远距离攻击的角色对其会比较有优势，一方面可以攻击其头部提高伤害，另一方面在面对硬直时也可以放心攻击。

黑胡子

曾经将磁鼓王国毁灭过一次的黑胡子，如果又以磁鼓王国的王宫为主场，出现在玩家面前。拥有两个恶魔果实、现在已跻身“四皇”行列的他，实力自是惊人。他的大部分攻击都没有办法用QTE避过，玩家必须自己掌握躲避的方法，只要掌握了技巧，自大的黑胡子就会自取灭亡，出现许多破绽。

暗穴道“解放”：黑胡子最可怕的招式，而且一上来就会使出这一招。战斗场地会以其为中心化作一片漆黑，玩家如果一直保持在地面就会被其吸入黑暗之中，最后受到重创。正确的应对方法是立足在落下的石头之上，而且还得时不时切换立足的地方。有远程的招式的话，可以在确保自身安全的情况下进行攻击。黑胡子将黑暗浓缩起来时也不要贸然靠近，会受到伤害。另外，招式结束后，周围的石头会碎掉，然后落下新的石头，小心不要给砸到了。

冲击波：当黑胡子高高跳起时，落地后就会产生冲击波。这一招范围广，而且并非落地后马上产生冲击波，需要掌握时间差跳起躲过。落地后如果周围的石头碎掉，便说明黑胡子要使出“暗穴道‘解放’”，如果是落下石头，则说明他要使用“暗水”。

振动之拳：吞了白胡子的果实后，黑胡子也能够同样的招式了。性能上和白胡子的相去无几，而且可以通过QTE躲过，算是黑胡子最容易对付的招式。

暗水：黑胡子会以强大的吸力将角色吸到跟前，然后再一拳击飞，无论是闪避、跳跃还是其他方式，如果在黑胡子跟前的话基本没有逃脱的可能。如果黑胡子有出这招的迹象，应尽快躲到石头后面，这样黑胡子就会将石头吸过去然后把自己砸得头昏眼花。玩家再趁机上前一顿胖揍。

火龙/冰龙/雷龙（ドラゴン/冰ドラゴン/雷ドラゴン）

龙总共有3种，除了属性不一样外其动作都是相同的，于是就统一为一个来说了。龙的弱点均为头部，跳起来攻击的话能造成更高的伤害。

飞行：龙会飞到空中，除了乌索普之外的角色只能跳起来攻击其尾巴。飞行一段时间后龙会降落，在其下方会受到伤害。

下压：龙会抬起身子向着玩家操作的角色压下来，可以用QTE应对。雷龙比较特别，下压后还会降下雷击，躲过第一发攻击后也不能大意。

喷射：不同的龙会根据自己的属性分别喷出火球、冰球和雷球。不要站在其前方就可以躲开，同样可以用QTE应对。

突进：出招前，龙会有明显的准备动作，之后会伸直头部向玩家突袭。这招伤害比较高而且QTE的反应时间比较短，不过躲过之后，就可以对其头部进行猛攻。

甩尾：当有角色站在龙的身后时，龙就会使用这一招。拉开距离或者用QTE就可以闪过。

黑弗兰奇将军（BF将军）

所谓的黑弗兰奇将军，其实就是弗兰奇的2段必杀技的实体版，其攻击方式非常单一：拔刀然后开始旋转进行360度攻击，旋转一定圈数后速度会减慢，再旋转一定圈数后速度会加快。玩家需要操纵角色一边避开刀刃一边在空中攻击，造成一定伤害后黑弗兰奇将军就会倒地，此时可以攻击其头部，能够大量削减其HP。倒地一段时间后，它又会站起来重新拔刀攻击。重复以上过程就可以将其击倒。

雷德（吸血鬼形态）

变身成吸血鬼的雷德（レッド）其实没有太多的招式，不过招式性能会比较霸道。尤其是他的突进技，被击中的话基本上剩下的攻击也躲不开了。将周围化作黑暗的招式，也需要玩家花费一些时间去适应。

飞行道具： 顾名思义，就是飞行道具。可以用QTE应付，算是比较好对付的招式。

吸血鬼连舞： 距离超长的突进技巧，中招前可以用QTE回避，不过一旦被击中就只能硬接下剩下的攻击了。

夜幕降临： 将周围完全化作黑暗的招式，自动锁定将会失效，玩家只能旋转视角，通过一对血红的眼睛来判断其位置。雷德在黑暗中也只会使用上面两招，即使攻击不到他，留意QTE提示也可以躲过其攻击。如果能够在黑暗中给予其足够的伤害，当黑暗解除时他会出现一段时间的硬直。

雷德

放弃了恶魔果实力量的雷德，其招式数量、种类都大大超越了吸血鬼形态，有些招式一旦发动根本没有回避的方法。玩家要时常保证有1段SP槽，可以用于中断其攻击，或者利用必杀技的无敌时间自保。

飞行道具： 这一形态下的飞行道具会变得更加华丽，不过同样可以用QTE回避，当其靠近出现QTE提示时按下A键即可。

突刺： 利用伞所使出的三连刺，伤害颇高，要注意回避。

夜幕降临： 和第一形态一模一样的招式，在黑暗中雷德也只会用上面2招。虽然交给队友去追踪，自己专心回避也是个好办法，但是对其输出足够多的伤害的话，同样能将他打成硬直。

撑伞： 起手动作是抛出一片树叶，接着雷德会撑开伞，然后会有三种类型的攻击，分别是以雷德为中心的冰霜攻击，追踪玩家的落雷攻击和喷泉攻击。冰霜攻击是单发的，只要不靠近雷德就不会中招。落雷攻击和喷泉攻击会有连续的5发，不幸中招的话会陷入麻痹或浸水状态。有余力的话，躲开攻击的同时也可以逐渐削减雷德的体力。落雷攻击收招时，雷德会再追加一招突刺以及威力很高的突进攻击，要当心。

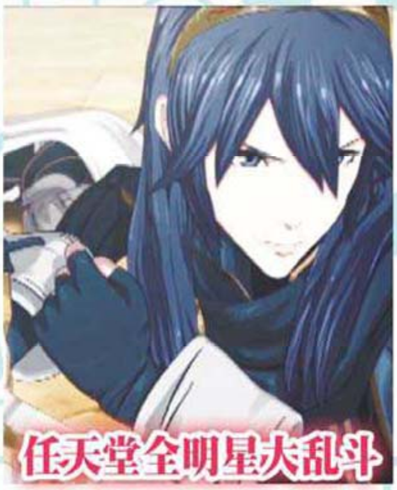
分身： 雷德会制造出数个分身，然后分身会对玩家发起进攻，如果被一个击中基本就逃不开接下来几个的追击，往往落得个濒死的下场。这一招没有办法用QTE应对，玩家只能一边留神观察一边保持移动。当然，熟练了的玩家还可以找出雷德的真身对其进行攻击。这一招在收招时，雷德会飞到天上，然后高速落下进行撞击，伤害十分高。拉开一大段距离的话可以躲过此招，不幸站在雷德附近的玩家，也可以发动其落地瞬间出现的QTE进行回避。

军舰坠落： 当HP降到一半左右时，雷德就会使用这一招。这一招在出招前，会将帕托变作笔，然后由雷德拿在手里进行挥舞。如果玩家可以发动必杀技的话，对雷德进行攻击可以将这招打断；否则就应该尽快远离雷德。这一招成功发动后，会由空中降下军舰对场内所有角色进行攻击，场地内完全没有可以躲避这一招的空间，不过拉开距离可以减少受到的伤害。

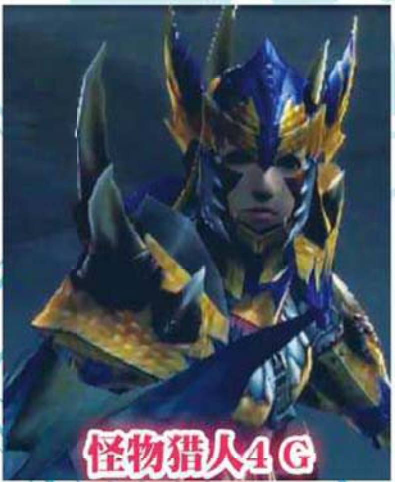
3DS游戏集锦

口袋妖怪 Ω红宝石・α蓝宝石

世界传说 Reve Unitia



任天堂全明星大乱斗



怪物猎人4 G

勇者斗恶龙X 在线

排球少年 传接 顶点景色

闪乱神乐2 真红

蓝色雷霆闪电枪

新・世界树迷宫2 巨龙骑士

魔神之骨 时间与空间的魔神

特别收录

E3任天堂展前发布会3DS部分

掌机王SP
掌机王荣誉出品

3DS专辑

VOL.9

3DS SPECIAL

缭乱博物馆

「不买还是人？」系列大戏重磅上演

3DS新机型震撼公布

专题企划

记录·挑战·分享
——3DS游戏里的"奖杯"与"成就"

掌机e时代

3DS进行时

典藏攻略

蓝色雷霆闪电枪
铁锹骑士
Persona Q 暗影迷宫
电波人RPG 免费版
闪乱神乐2 真红
妖怪手表2 元祖·本家
海贼王 无限世界 红
太鼓之达人 和田兄弟的时空大冒险

佳作指南

超级索尼子育成计划
卡片战斗先导者 锁定胜利
高达 挑战三世代SP

更多游戏书刊请访问：www.ucg.cn

3DS 专辑光盘定价：35 元

本手册随盘附赠不能单独销售